LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

14

Anno II n. 2 GAME POWER FEBBRAIO 1993 Lire 5000

ULTIMA ORA!

LE PRIME NOVITÀ DEL '93 DA LAS VEGAS

MEGADRIVE ALLA RISCOSSA

ECCO & GLOBAL GLADIATORS

DUE FANTASTICI GIOCHI PER LA CONSOLE SEGA

DRAGON'S LAIR

PER SUPER NINTENDO

16 PAGINE HELP

CHIP&DALE NES
BUCK ROGERS MD
I CODICI PER ACTION REPLAY

STAR WARS

LA SAGA INIZIA ANCHE SUL GAME BOY

RECENSIONI

SIMPSON • RISKY WOODS • ROAD RUSH 2 • DESERT STRIKE • SPINDIZZY WORLDS • GEORGE FOREMAN'S KO BOXING • SUPER TURRICAN • UNIVERSAL SOLDIER • POWER ATHLETE • MEGALOMANIA • RETURN OF DOUBLE DRAGON • JOHN MADDEN '93 • PSYCHO DREAMS • TOKI • SHINOBI 2 • INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE • CRASH DUMMIES • SNEAKY SNAKES

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

GAME power

FEBBRAIO 1993

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Marshall McLuhan" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Alberto "Gandhi" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta "Apsetschout" Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca "Cagliostro" Badioli, Serena "Cleopatra" Rubini

LA STORICA REDAZIONE
Vincenzo "S.Angostino" Beretta, Matteo "Nietzsche" Bittanti, Andrea "Giuda" Minini, Paolo "Enrico IV" Paglianti, Alex "Napoleone " Pasetto, Yuri "Lenin" Abietti, Diego "Buffalo Bill" Antonelli

INCOLLA-BORATORI
Alessandro "Savonarola" Cattelan, Fabio "Gengis Khan" Massa, Giorgia "Platone" Fantin, Fabio "Leonardo" Paglianti, Ravetto "Fratelli Wright" Bros, Tiziano "Che Guevara" Toniutti, Antonio "Garibaldi" Loglisci, Giorgio "Nuvola Bianca" Baratto, Derek delaSoul Fuente

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Il negoziante balordo, Arcangelo Natali, il complessato, Nestore, gli altri li abbiamo venduti alla concorrenza, Francesco, er romano al telefono

ART DIRECTOR
Maria "Virginia Wolf" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo 'Omero' Villa, Antonella "Cassandra" Porfido

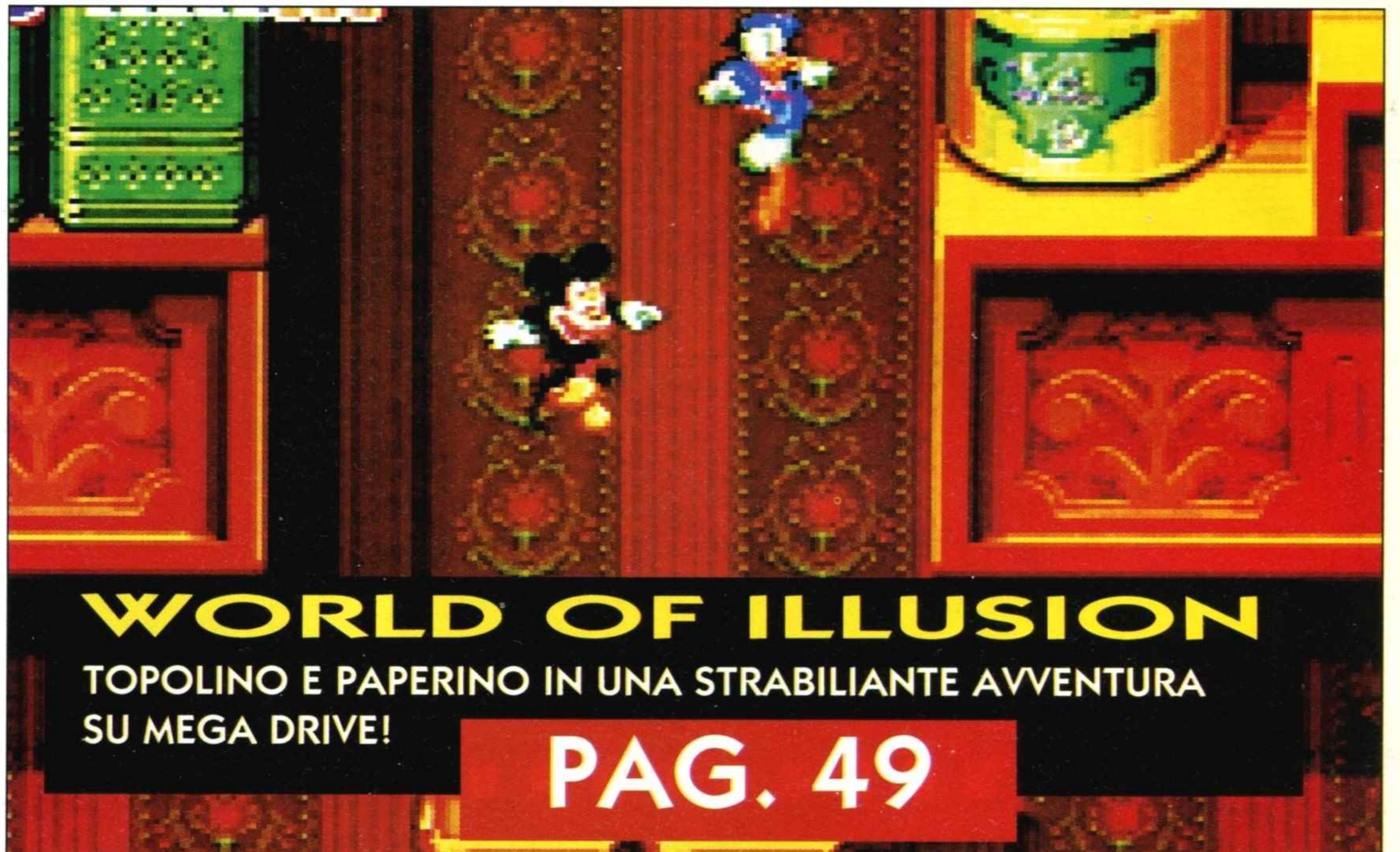
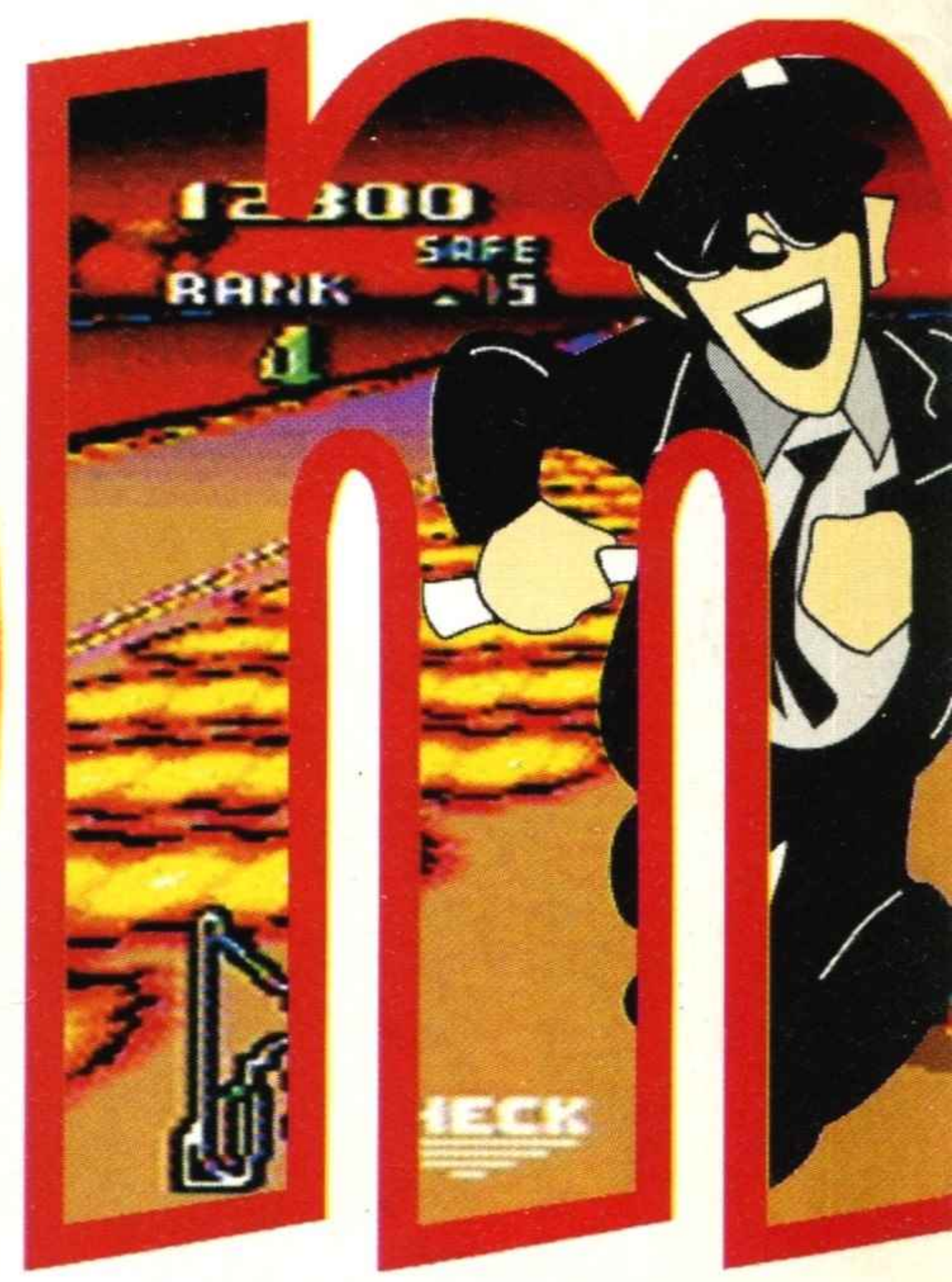
FOTOCOMPOSIZIONE: Typing (MI)

STAMPA: Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE: SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

QUESTO MESE

som

WORLD OF ILLUSION

TOPOLINO E PAPERINO IN UNA STRABILIANTE AVVENTURA SU MEGA DRIVE!

PAG. 49

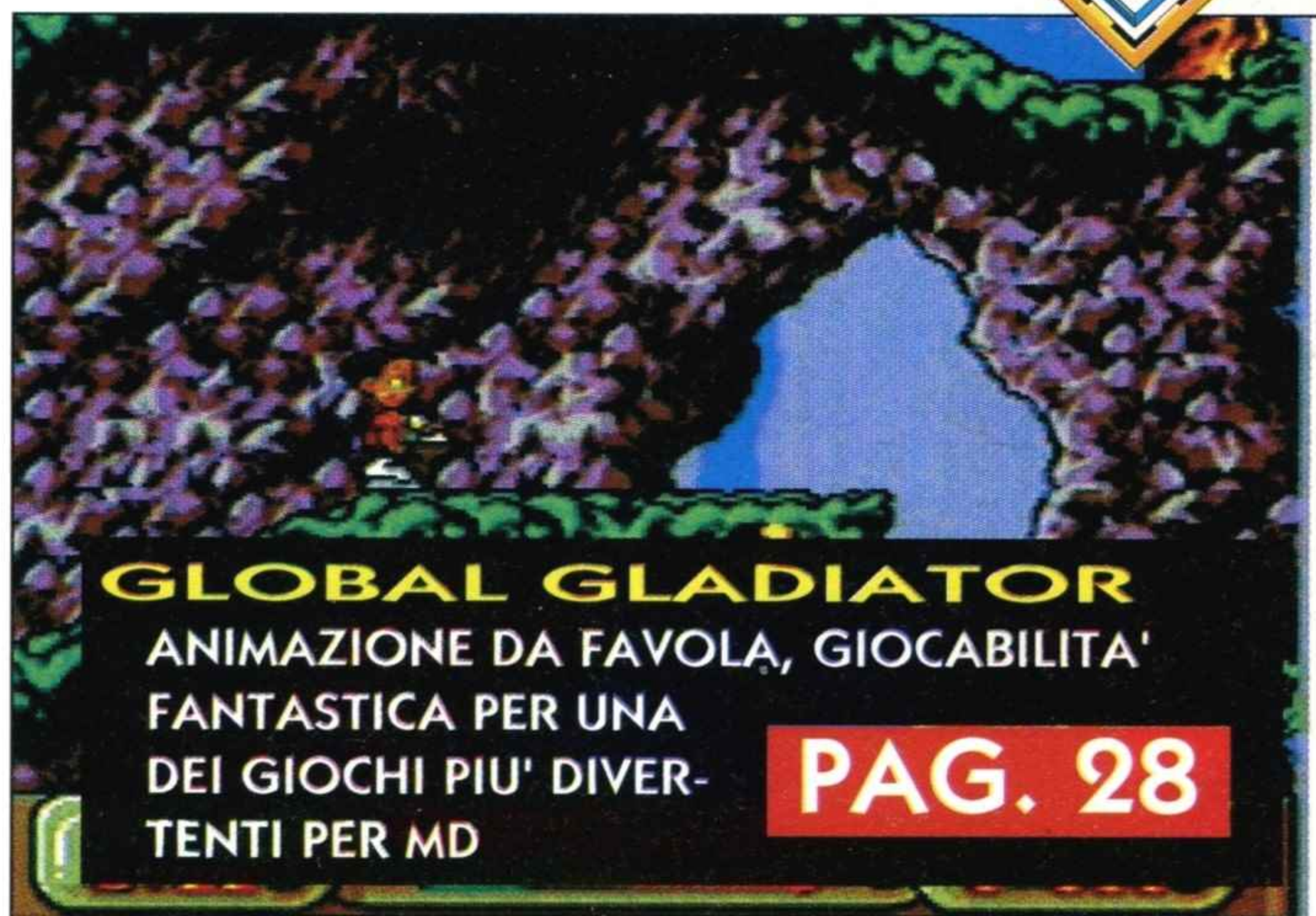
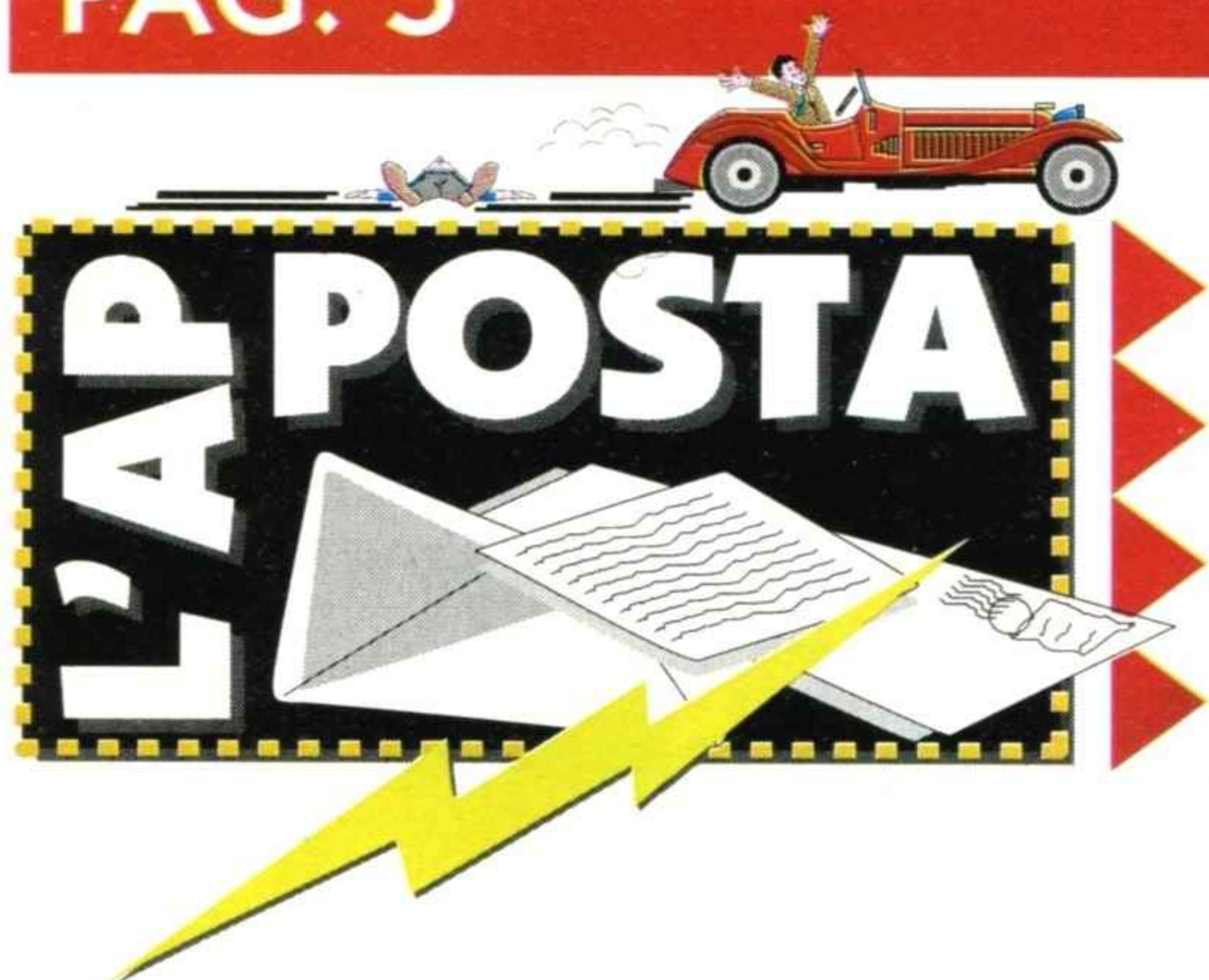
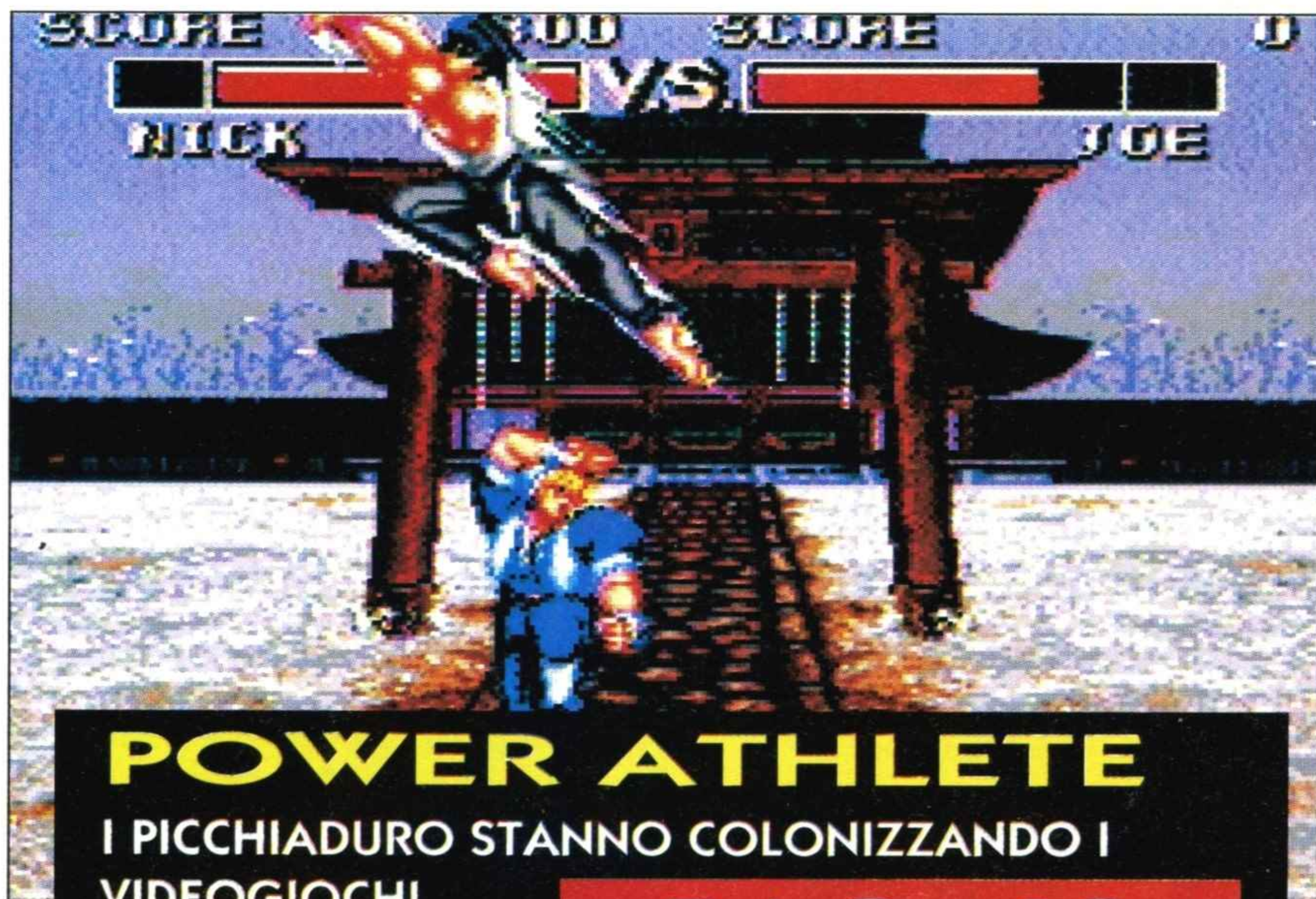
HELP

BUCK ROGERS+CHIP & DALE

SCOIATTOLI NEL 25° SECOLO? NO...! È SOLO LA SECONDA PARTE DELLE SOLUZIONI DEI VOSTRI GIOCHI PREFERITI!

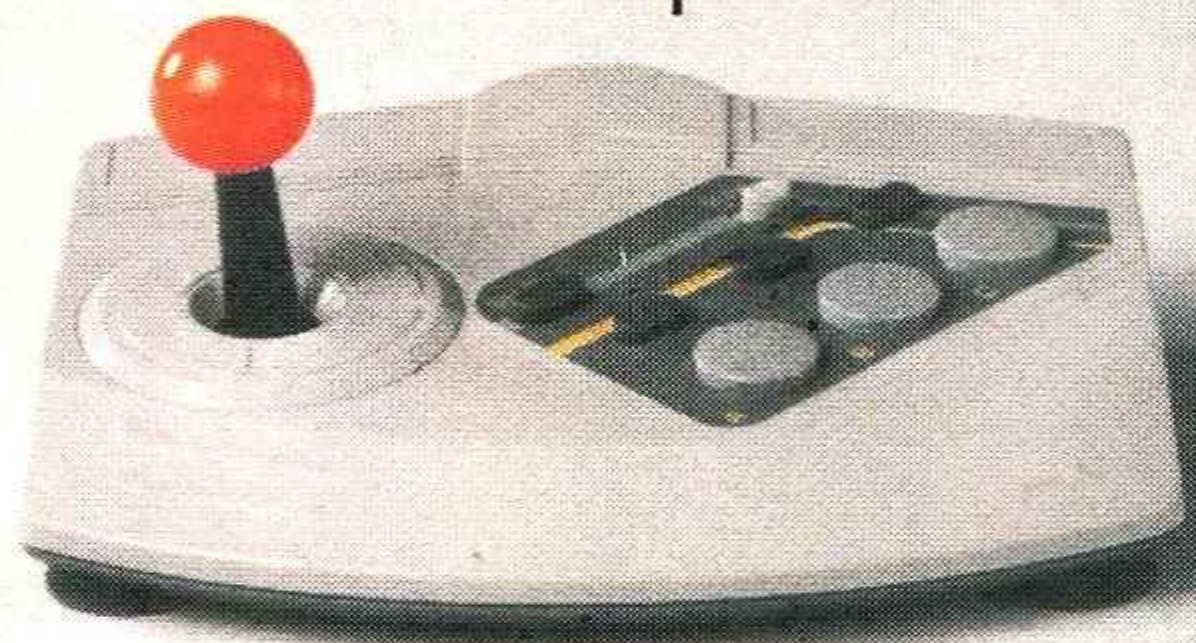
PAG. 96-102

mario

14

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

BLASTER 9000
LIGHT VG 302
Microswitch e
Monitor luminoso

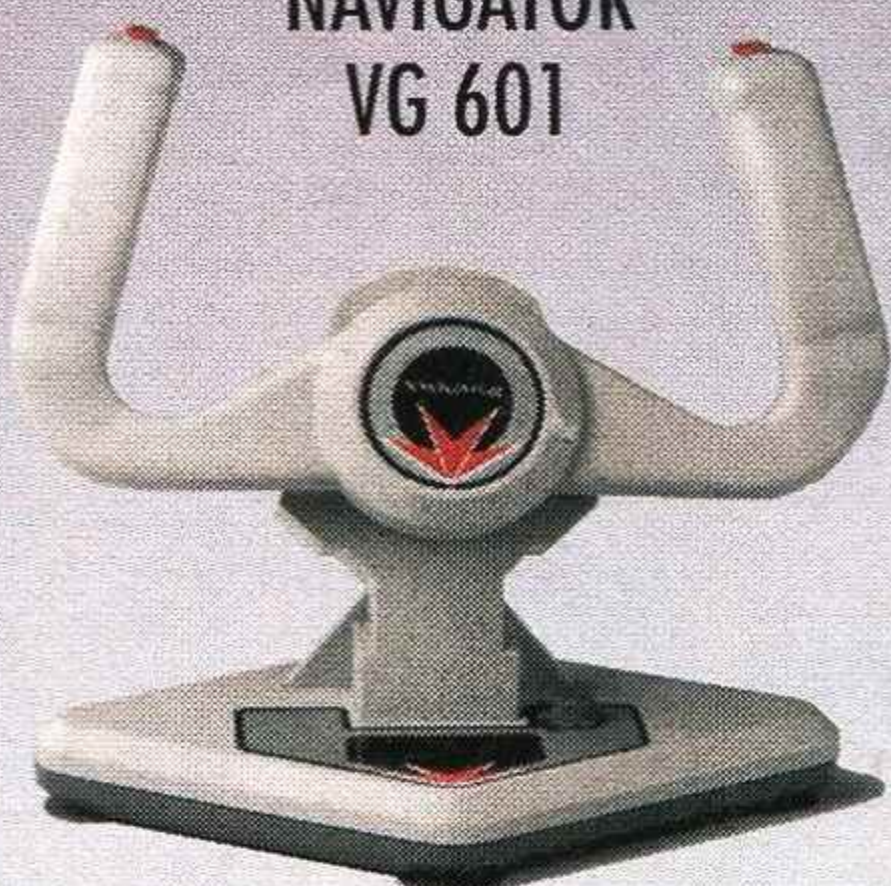
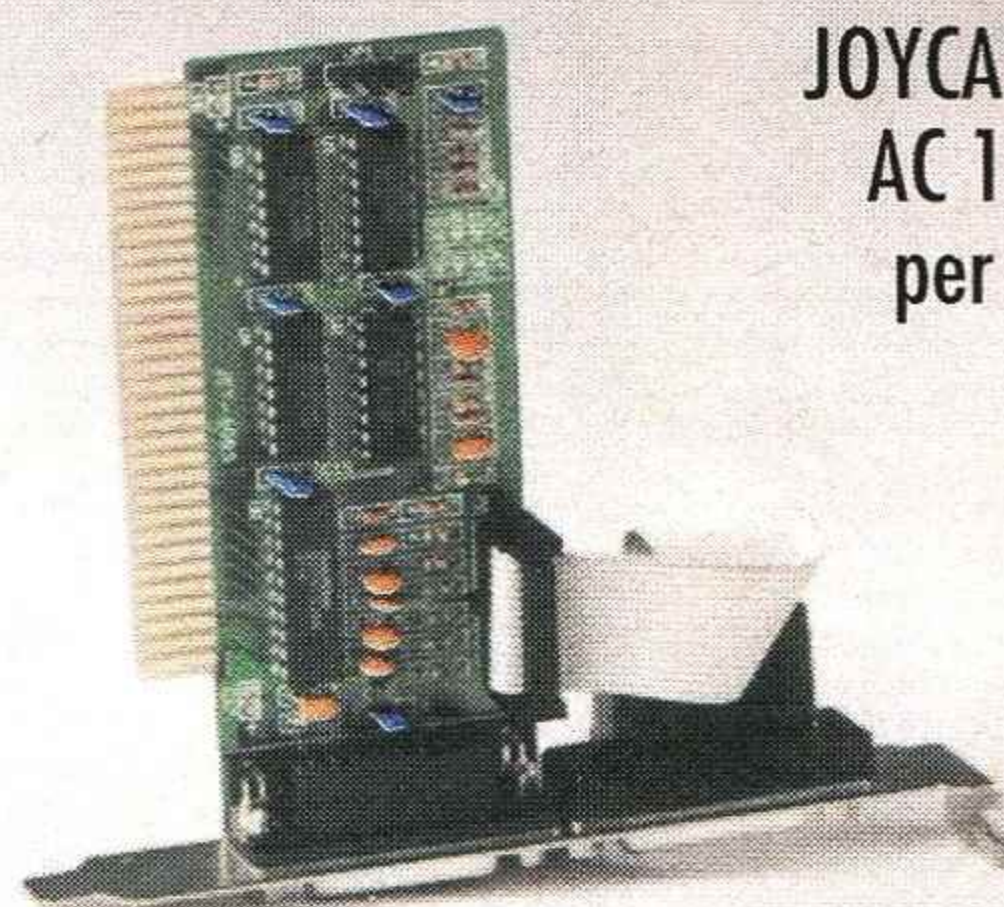
TURBOSTICK VG 550
per Nintendo e Sega

JOYCARD VG 450
per Nintendo e Sega

SUPER DECKJOY VG 500

GUN
Commodore,
Nintendo,
Sega

VG 271,
281N,
291MS

PROLUNGA
JOYSTICK
AC 122

NAVIGATOR
VG 601

JOYCARD
AC 121
per PC

SUPREME
VG 201
Microswitch

BIGJOYPC
VG 701
Fire
Microswitch
per PC

Potrete giocare con ogni gioco su qualsiasi computer e console, usando "I MAGNIFICI MARPES", nati per farvi ottenere il meglio dal vostro gioco preferito !!!

Presenti al 31° SIG
(SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO)
MILANO 23 - 27 GENNAIO '93

MARPES®
FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

ELETTRONICA MARPES s.r.l.
Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

I MAGNIFICI MARPES

L'APPOSTA

a cura di MBF

Hi, there!
Più Apposta che mai, in Gheim Pauà. Continuiamo a ricevere pacchi di lettere e confessioni epistolari dell'utenza videoludica italiana e ciò ci fa molto piacere, ma soprattutto mi consente di lavorare. Fa un freddo da can, anzi, da Turrican, ma noi stringiamo i denti e tiriamo avanti. Per poco non segnavo. Sono in crisi perché ho perso una lettera: da oggi chiamatemi solo BF, perché non trovo più la Emme. Vabbé, oggi sono più profondo che mai, sarà che ho appena riletto Ventimila Leghe Sotto i Mari. Comunque il titolo non l'ho mica capito: passi per le leghe, ma cosa c'entra Mario? Se sapete rispondere scrivete a:

"MASSÙ, PRENDO CARTA E PENNA E QUASI E GLI SCRIVO"
L'Apposta di Game Power Via Aosta 2, 20155 Milano Italia, Europa, Pianeta Terra Solar System

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2 20155 Milano Pianeta Terra

A.K.A. NON SI CAPISCE PIÙ NIENTE!

Caro Game Power,
sono un diciassettenne di Lodi, posseggo un Neo Geo e un Megadrive (chi se ne frega?) e vi scrivo per farvi i più sentiti complimenti per la vostra magnifica rivista. Li avete sentiti? Bene, allora passo alle mie domande (poche ma lunghe):
1) Ho apprezzato il vostro box A.K.A. nelle News sui videogiochi con nomi diversi. Però, volevo suggerire di farne uno che aiuti il lettore a capire il titolo corretto dei giochi riportati sulle pubblicità dei rivenditori. Su CVG di dicembre (non me ne vogliate, leggo anche la concorrenza!)(Basta, non ti parliamo più, NdMarisa) a pagina 13 c'è il catalogo di un certo negozio che è riuscito a sbagliare il titolo di almeno venti giochi, anzi, dal numero di errori posso dire che ha azzeccato quelli giusti per puro caso. Qualche esempio?
Bad Omen è diventato *Bad O Men*, cioè da "Cattivo Presagio" a "Uomini (O) Cattivi", *Bare Knunckle* invece di *Bare Knuckle*, *Mercs II* ha perso la "s" ed è diventato *Merc 2* (sembra l'abbreviazione del Mercatone del Mobile 2 di Bussolengo), *Two Crude Dudes* ("Due tipi rozzi") è stato indicato come *Two Crude Duo* ("Il duo dei Due Rozzi")... Che ne dite, *Total Recal* è un recensore di Game Power? Altri esempi: *Jor Montana Football* sarà un incrocio tra una simulazione di football e un gioco di basket (che sia *Jordan Montana Football*? C'entra qualcosa Joe Montana? E perché la Nike non fa le Air Joe?), *Kinnetic Connection* al posto di *Kinetic Connection* e *Stelt* invece di *Stealth* (suppongo) sono trascurabili. La chicca sulla torta? Soni 2 per Game Gear, il primo (anzi il secondo) simulatore di strumenti elettronici giappoNESi. Ma ancora più bello è la scritta CONSOLLE che viene ripetuta per ben 5 volte!
2) Come si spiega la discordanza delle varie fonti sull'esatta quantità di memoria dei giochi del Neo Geo?
Confrontando tra loro alcuni depliant illustrativi giappoNESi che ho trovato dentro la cartuccia di *Fatal Fury* (NG) con altri europei, si scopre che, talvolta, il numero di megabit dello stesso gioco non è identico. Per esempio, *Art of Fighting* ne ha "ufficialmente" 102, ma il catalogo ufficiale della SNk in omaggio con Console Plus (Anche Console Plus?!? Ma dico, ora esageriamo! NdZia Marisa!) di novembre indica 106. Lo stesso catalogo francese riporta che *World Heroes* ha 82 Mbit, mentre su una pubblicità dell'importatore italiano della console del Neo Geo c'è scritto 94. Chi ha ragione? Sul catalogo transalpino c'è scritto che *Football Frenzy* ha 46 Mbit, su quello giapponee 48. *Robo Army*? Per i francesi ne ha 45, per i

GIANO'S BLACK

"Perché invece di fare lo split-screen nei giochi del Megadrive (*Sonic 2, Road Rash 2*) non mettono un'interfaccia per collegare la console a due televisori diversi?"
M.C. Giano from Pregnana which is closer to Milan but it's way cooler
Non confondiamo il sacro con il propano.

giappoNESi, 46. Errori di stampa? Potrebbe anche darsi (certo che su un catalogo ufficiale...), ma proprio non capisco come mai *View Point* indicato da varie fonti (compresa la General Game di Napoli che distribuisce in Italia il Neo Geo) come uno spara-e-fuggi da 144 Mbit, sul catalogo di Console + venga indicato come un modesto shoot-em-up di "soli" 68 Mbit, ovvero meno della metà di quelli previsti... Qualcuno me lo spiega?

Stefano "Trasher" Vanzelli (Lodi)

Ps. Luca Maggiolini sei un mito! La battuta di *Super R-Type* mi ha fatto pisciare... Posso avere l'ok per fondare un MAGGIOLINI FAN CLUB?

Bella domanda! Ho effettivamente verificato che esistono divergenze di megabittaggio di alcuni giochi per Neo Geo e posso solo ipotizzare che, nel caso dei cataloghi SNK, si tratti di errori di stampa (non sarebbe la prima volta, visto che la prima pubblicità americana del Neo Geo che presentava una tabella comparativa tra le varie console è stata ritirata dopo pochi giorni perché piena di erroracci tecnici... E si trattava di una pubblicità UFFICIALE...) (e il Gentiluomo che fine ha fatto? NdGere). Comunque, posso confermarti che World Heroes *ha 82 Mbit, mentre* Art of Fighting *"solo" 102.*

DOMANI?

Egregia redazione di GP, sono un ragazzo strasupermegaultra fanatico del Giappone, in particolare dei fumetti e dei cartoni, seguiti dai videogiochi.
Posseggo un Super Nintendo europeo, un Gameboy, un Lynx e un Megadrive che sto vendendo a pezzi.
La rivista è esauriente e completa, le foto sono un bel po' sbiadite (le lavate con il Perlana pirata-to?)(Ma come siamo spiritosi: che mi dici degli ultimi due numeri? NdMarisa) e i voti mi sembrano giusti (un po' poco a *Ranma*, un po' troppo a *Captain America*). Vorrei porvi alcune domande, che mi assillano da tempo:
1) La Capcom è americana o Giapponese? O accade come la Sega o la Nintendo, che sono dislocate in entrambi i paesi?
2) E, in questo caso, *SF2* a chi appartiene?
3) Ho letto su un annuncio pubblicitario che esiste *Ranma* per il GBoy, è vero?
4) Oltre al già citato *Ranma 1/2*, *Dragonball Z*, *Holly e Benji*, i vari *Gundam* e i games di *Ken*, esistono altri giochi ispirate a serie di manga ed anime giapponesi?
5) Uscirà mai *Street Fighter 2: Champion Edition* per Super NES? Se sì che formato avrà la cartuccia? Non certo sedici megabit, dal momento che il normale *SF2* ne occupa sedici...
6) Come diversi lettori, ho anch'io una zia di nome Marisa. Interessante, vero?
7) Mi regalate venti/trenta cartucce per S.Famicom?
Au Revoir!

Stefano "Jap" Fulgoni

Ps. Conoscete la serie "*È quasi Magia Johnny?*"... Che ne dite di Sabrina? (E la vorresti paragonare a Lamù?!? NdMBF Be', io non la butterei certo via, NdMadoc)

1) La Capcom (Captive Communications) ha il proprio quartier generale in Giappone (idem con patate per quanto riguarda Sega e Nintendo), ma

QUESTION & ANSWER

*** "Perché i giochi per console costano molto di più di quelli per computer? Perché non scrivete il prezzo indicativo dei giochi che recensite?"**

(Alessandro De Col)

Perché sono più costosi da realizzare (una cartuccia è piena di silicio, il dischetto no). Non mettiamo il prezzo indicativo dei giochi semplicemente perché non c'è, ogni importatore ne ha uno diverso...

*** "Com'è *Fist of the North Star 6* per Super Famicom?"**

(Pranx alias Francesco Pavarini - Novara)

Sigh, è penoso. La Toei ha toppato alla stragrande, e Mean Yob direbbe che è "totally crap". Personalmente non gli darei più di 45%.

*** "È vera l'affermazione di quel vitello dai piedi di Balsa del mio negoziante di (s)fiducia secondo la quale il Super Nintendo Pal della Gig presenta dei fastidiosi "traballamenti" nelle parti inferiori dello schermo?"**

(Guile '79)

Mi faccia il piacere...

*** "Quali sono i giochi per Game Gear che dovrei assolutamente comprare?"**

(Marco "Taz" Rontini - NA)

Sonic 1-2, Super Kick Off, Donald Duck, Shinobi Mickey Mouse *e se fossi in te, non lascerei al negoziante nemmeno* World Class Leaderboard, *dindi permettendo, ovviamente...*

*** "Per il mitico SNES, qual è, secondo voi, la simulazione di Tennis più reale e divertente?"**

(Daniele Batosi - RM)

Super Tennis *non è esattamente un gioco "realistico al cento per cento" (la grafica è fumettosa e i raccattapalle assomigliano tutti a Neon), ma è molto più divertente del mega realistico* Amazing Tennis *e di* Jimmy Connors Pro Tennis Tour. *Avanti un altro, prego.*

*** "Uscirà mai *Captain Commando* per Megadrive o Super NES? E *Soccer Brawl* per Super NES?"**

Matteo Lissa (BZ)

Captain Commando *è in fase di realizzazione per Mega Cd, ma non dovrebbe uscire prima di luglio. Non è prevista alcuna versione per SNES. Per quanto riguarda* Soccer Brawl, *al momento non se ne sa nulla.*

***"Esiste *Castlevania* per Master System? Se no, quando uscirà?"**

Alberto Ghezzi (Mi)

No, e non uscirà mai. Comunque non disperare: per la tua console è appena uscito* Master of DarkNESS *(Capcom) che è addirittura più bello del megagioco Konami.

*** "Che differenza c'è tra il Super Famicom ed il Super NES?"**

(Luca Pollini, Asti)

AAAARGH!
Renzo Lanciotti (AP): siamo spiacenti per non aver specificato immediatamente che alcuni giochi non sono compatibili per Super Famicom Pal Version (Super Tennis, Super Mario Kart), ma tutte le console che abbiamo in reda sono SCART. Ora abbiamo risolto il problema, costringendo Zia Marisa a regalarcene una PAL. Per quanto riguarda i "giochi intuitivi", a parte gli RPG, la maggior parte dei giochi per console sono immediati e non necessitano di una lettura approfondita del manuale, soprattutto nel caso che quest'ultimo sia in giappoNESe arcaico...

MAMMA MIA, CHE BEOTATA!
"Knight Rider per NES è all'apice della demenza!"
(Rocchetti Damiano, Terni)

Tommaso Balladore

possiede varie sedi satelliti in tutto il mondo, tra cui una negli States.
2) Alla Capcom of Japan e a tutti quelli che se lo sono comprato.
3) È proprio vero, ma si tratta di un action game abbastanza noiosetto e poco stuzzicadentico che assomiglia a Pengo, uscito in Japan nel 1990 a opera della Banpresto (Ranma, non Pengo).
4) Per saperne di più ti consiglio la lettura dello speciale sugli Anime che uscirà sul prossimo numero di Gheim Pauà.
5) Al momento non se ne sa nulla, comunque non credo proprio che un'eventuale conversione necessiti più di sedici megabit (anche per ragioni economiche): non penserai che una cartuccia da 16 Mbit (o 8, o 4, se è per questo) venga riempita fino all'ultimo kappa disponibile, vero?
6) Sì... (yawn) non ho... (double yawn) proprio parole...
7) Ci sto, però tu me ne devi regalare trenta/quaranta...

Montaggio a cura di
Karim e Luca De Martino

SETTE, SETTE E MEZZA?

Filosofico Gioco-Potere,
non ti scrivo perché voglio che la mia lettera sia pubblicata, bensì mi prefisso (o era prefiggo?) di aiutare tutti coloro che brancolano nel buio per trovare tips e gabole di un sacco di giochi NES, che io ho ovviamente risolto e, da buon samaritano, anche per voi. Ma ora passiamo alle cose serie... Oh, magico ed ex-ZZAPiano MBF (sono informato, vero?)(in che formato, scusa? NdMBF), blasta un po' 'ste d-domande:
1) Con l'uscita del Super Nintendo in Italia, verranno ancora importate cassette per SF o SNES? O ci sarà un black-out del mercato?
2) Log è un fanatico del NES? Quanti in redazione lo possiedono (il NES, non Log)?
3) Dopo quanti mesi pubblicate le lettere?
4) Avete visto la pubblicità del Super Nintendo? Gastro-intestinale, vero?
Speciale per Dupont: Dupont, 6 1 grande, 6 il mio idolo! La mia prof. di francese (84 anni, ma ancora una gran bella donna), sarebbe disposta a passare una notte con te (ma anche 3-4, se è per questo) (a videogiocare, vero? NdMarisa). E non è la sola... Anche Nadia "Erremoscia" Sorlini è impazzita per te (altezza 1 mt e 30, per la cronaca).

Pierantonio Zanotti (Club dei Rikki)

Ps. Box sottocontrollo: serve a noi quando i professori ci fregano il libretto di istruzioni durante l'ora di mate e noi dobbiamo rivolgerci a Gioco-Potere.

Grazie per le gabole, le ho passate al tarpanico duo Neon-Dupont: entrambi sono scoppiati in lacrime per l'inaspettato dono. Per quanto riguarda le tue domandille, beh, le risposte sono qui di seguito, ma ti consiglio di leggerle a occhi chiusi perché lo shock potrebbe danneggiarti irreparabilmente.
1) Il mercato parallelo continua tranquillamente a prosperare, come quello per Megadrive, ormai distribuito ufficialmente da anni ed anni ed anni. Comunque, gente, abbiamo preso tutti un abbaglio pazzesco: per mesi e mesi e mesi (scrivo in questo modo per i lettori balbuzienti) abbiamo seguitato a parlare di "mercato parallelo" per il Super Famicom senza accorgerci che, prima dell'avvento della Linea Gig, era L'UNICO mercato esistente in Italia. A questo punto mi torna in mente la mitica, Grande Domanda: "Mercato Parallelo... Ma parallelo a che cosa?". Meditate, ma non troppo.
2) No, Log è un fanatico e basta. Scherzo, è un NES e basta.

Calcagna Giuseppe

LEGGI E FUGGI

* È in vendita la leggendaria Fiat 127 Blu di Raist?
(Emanuele "Il Cek")
* MBF è una fabbrica di Mountain Bike di Forlì?
(Daniele Batosi)
* Lo sapete che Cinos è Sonic al contrario?
(Guglia Tessori, Roma)
* Xenia ha ZZAP!, ma Studio Vit?
(Ferrovia Statale)
* È vero che Sega e Nintendo stanno preparando Masonic e Somario?
(Alessio Zanelli)

AD PERSONAM

Il Box "ad personam" è dedicato a persone particolari che scrivono lettere particolari. Ad inaugurarlo è un ventiquattrenne di nome Maurizio Elisio (Roma) il quale ci ha scritto una lettera struggente sul passato che non è più tale e su Game Power che non è come dovrebbe essere (dovrebbe cioè, secondo Maurizio, emulare VIDEOGIOCHI, la prima rivista italiana di videogiochi, lanciata nel 1982, sempre dallo Studio Vit di Albini-Rossetti-Torrani, e KAPPA, nostra cugina dedicata ai computer e alle konsole). Dunque, non ho pubblicato la lettera perché è veramente chilometrica e soprattutto personale, ma una risposta la meriti lo stesso e, dal momento che non sono riuscito a mettermi in contatto con te telefonicamente nonostante ripetuti tentativi, ti dovrai accontentare della carta stampata.
Il lettore medio di GP ha 10-11 anni e di conseguenza noon possiamo rivolgerci a lui con lo stesso linguaggio che utilizziamo su K, dove il target è molto più alto (dai 16 in su). Game Power non è una rivista per bambini, ma neppure una copia di Kappa o tantomeno di Videogiochi. Tali riviste non si escludono a vicenda, ma, al contrario, si completano. Spiritoso (o supposto tale) non è sinonimo di stupido o antitesi di "professionale", almeno non per noi... Game Power ha un'anima propria, vive un nuovo ciclo storico, non avrebbe senso resuscitare gli eroi del passato, anche se gloriosi. Soprattutto perché gli eroi gloriosi del passato sono tutti qui, vivi, vegeti e pimpanti come sempre: Albini (Rical), Rossetti (Alkross), Torrani, più tutta una serie di personaggi nuovi (o meno nuovi) che amano i videogiochi proprio come i "vecchi miti" ("Vecchi" la Fava! Ndredazione diVideogiochi).
Mi auguro che continui a seguirci, perché lettori con un simile spirito critico sono essenziali per il cammino evolutivo di una rivista, ma se ricerchi lo stile di Kappa trasposto su Game Power, beh, fai prima a leggere (anche) Kappa, che è tornata ad essere la rivista multiformato per eccellenza e che nuovamente recensisce software per konsole.
L'invito è rivolto a tutti, ovviamente.

3) In genere le lasciamo fermentare in cantina per qualche mese, poi quando sono belle mature le rivendiamo a Consolemaria.
4) E tu hai visto l'articolo sulla pubblicità il mese scorso? Stiamo pensando a una preposizione sulla pubblicità, ma Rical è contrario.

Francesco Guasti

LA MORALE DEL MESE

È sempre lui! Roberto Chiavacci soprannominato "il saggio" per la sua edificante morale. Ogni mese il buon Bob ci apre la mente con le sue massime che rivelano secoli e secoli di saggezza popolare. Leggere per credere:

"Mirella La Gatta vuole eliminare il buon Zio Pino per ereditare tutti i suoi averi. Ella decide quindi di invitarlo al mare per attuare il suo piano criminoso. Noleggiata una barca, la coppia rema al largo, finché raggiunto un punto assai distante dalla riva, La Gatta scaraventa in acqua il buon Zio Pino (che non sa nuotare) e quindi torna sulla spiaggia."
MORALE: *"TANTO VA LA GATTA AL LARGO CHE CI LASCIA LO ZIO PINO"*

LUISAAA!

Cara redazione di Game Power,
auguri per il vostro primo anno di vita, siete supermegalitici. Ho un Mega Drive, un Game Boy e un citofono portatile Philips.
Visto che in questo momento mi sto pulendo le dita dei piedi con lo spazzolino da denti di mia nonna e mangiando una pizza al cioccolato fondente e polenta ho dei gravi problemi e quindi spero che mi rispondiate prima che mi metta a rotolarmi nei detriti tossici.
1) Sono stato di recente in America, dove ho acquistato diversi giochi per Megadrive, tutti perfettamente funzionanti. Ma un brutto giorno *Quackshot* ha smesso di funzionare. C'entra qualcosa il fatto che il gioco è per Genesis, o ha qualche altro problema?
2) Che sparatutto mi consigliereste?
3) Ma *Centurion* fa proprio così schifo?
4) Per quale motivo a *Ghouls'n'Ghosts* per Mega Drive non c'è la scenetta finale?
5) Uscirà *Street Fighter 2* per MD? e Per GB?
Ciao a tutti e cento di questi anni.

Carlo Del Mistro Albosaggia (SO)

1) Ha qualche altro problema.
2) Thunder Force III, IV *o* Hellfire. *Anche* Crying *è carino.*
3) 'Somma, non è er mejo.
4) La, ehm, "scenetta finale" c'è eccome, ma per vederla devi completare il gioco DUE VOLTE di seguito...
5) SF2 sarà nei negozi verso la fine di marzo (MD), mentre non abbiamo notizie certe per quanto riguarda la versione GB (alcune fonti negano radicalmente, poi smentiscono tutto, poi giurano che è vero, poi dicono che era uno scherzo, poi dicono che uscirà tra un mese, poi...).

Emilio Pavignani

CRONACA PERA

Nutella 2000: ALLATTA TRE GATTINI E POI LI ABBANDONA!
Ecco la sconvolgente verità sul burrascoso passato di Zia Marisa (perfettamente riconoscibile di spalle nella foto che vi mostriamo). Zia Marisa nega l'evidenza "Quelli che nella foto sembrano gattini, sono in realtà bomboloni alla crema".

CALCI DI RIGORE O PUGNI DI VIGORE?

Videogiocosa e mattacchiosa reda di GP,
siamo due gemelli siamesi attaccati per il paiuolo e possediamo un Super NES, Un Game Gear, un CDTV, un paio di Gig Tiger, un cane, un gatto, una madre e un padre.
Noi siamo assolutamente contrari alla pirateria e ci chiediamo: perché la gente va in mezzo in mare con dei vecchi vascelli per saccheggiare il peschereccio azzurro del Capitano Findus per avere i bastoncini dei campioni, quando può benissimo comprarseli al super market?
Adesso è venuto il momento delle domande:
1) Quando uscirà il mitico *Pac Man* per Super NES (quello sì che era un bel gioco altro che *Fetent Fury* o *Super Mariuolo World*!)
2) Perché non fate uscire la vostra rivista mensilmente? Cinque mila lire alla settimana sono tante!
3) Ci consigliate un buon fruttivendolo dove le cartucce costano poco e sono belle mature?
4) Lo sapevate che la vostra redazione sorge sull'antico cimitero della tribù dei Joy Pied Neri, famosi mangiatori di console e cacciatori di cartucce?
5) Ma *Mario* dove lo trova il tempo per fare l'idraulico?
6) Non è che *Sonic* usa anabolizzanti?
7) La vita è un videogioco o i videogiochi aiutano a vivere meglio?

Dema Bros

Ps. La lettera era intrinseca (? sic) di veleno, se non la pubblicate non vi daremo l'antidoto e morirete tra atroci tormenti (come quando si è all'ultimo livello di un gioco e va via la luce).
Ehm, il prossimo, prego.

SÌ... NO... PERÒ... FORSE...

Cenobitica redazione di Game Power,
(anche se non ho mai capito che cosa significa "cenobitico"), sono un vostro appassionato lettore di 18 anni (e non DA 18 anni, come suggerisce un mio amico) e vi seguo dal numero 1 della vostra stupenda rivista.
Sono un felice possessore di NES e del suo fratellone americano (del SUPER NES, se non lo avevate capito) e pur sostenendo che il Megadrive è un'ottima macchina, sono d'accordo con Dupont quando afferma che il SNES ha una marcia in più (sento già le urla di disapprovazione dei Megadrives, ovvero dei Megaguidatori, ossia degli utenti del Megadrive). Consapevole della vostra professionalità e conoscenza del settore videoludico (anche questa non l'ho mai capita), vi pongo (non l'Adica) qualche domanda, sicuro di ricevere delle risposte precise:
1) Che differenza c'è tra il microprocessore tra il Megadrive ed il Super NES? Potete illuminarmi?
2) Come si giustifica la differenza di prezzo tra Mega CD e Super NES CD-Rom?
3) Sul numero 9 di Game Power ho letto che il Neo Geo ha due microprocessori, un Motorola 68000 a 16-bit e uno Z80 a 8-Bit e ovviamente non sono cumulabili. Perché allora tutti continuano a dire che il Neo Geo ha 24-bit?

MESSAGGIO PROGRESSO

Un appello a tutti i giocatori di console portatili: non gettate mai le vostre pilo stilo usate nei normali sacchi dell'immondizia o, peggio ancora, dove capita: esistono punti di raccolta in molti super mercati e ferramenta e spesso anche vicino alle scuole, basta solo informarsi. Sono speciali contenitori verdi che raccolgono ogni tipo di pila usata. Pensateci!

Stefano Cionchi (ROMA)

Andrea Ricciarelli

4) Come mai passando dalla versione giappoNESe a quella americana il titolo di certe cartucce cambia? Ho sudato sette camicie e due maglioni per capire che *A Link to the Past* era la versione americana di *The Legend of Zelda part 3*!!!
5) Cosa sono le famigerate sezioni di parallasse di un gioco, che non mi fanno dormire la notte?
6) Sul numero 11 di GP, Dupont afferma che i voti attribuiti ai videogiochi verranno ridimensionati, perché esagerati. Allora anche i giochi precedenti andrebbero adeguati, no? *Super Mario World* e *Zelda 3* meritavano veramente il 99% che Rical e Dupont gli hanno appioppato?

Angelo (o Guile, se preferite) '74

Ps. Frecciatina a MBF: Inter-Juve 3-1 ti dice niente?

Cos'è sta storia di marce e contromarce? A parte il fatto che ho sempre pensato che il Super NES avesse il cambio automatico, questo è Game Power e non Gente Motori, per la maiella, anzi, per la Mirella...
1) Il cuore del Megadrive è un Motorola 68000, vecchiotto ma ancora arzillo, utilizzato anche dalla Commodore (Amiga della prima generazione), SNK (Neo Geo), Sharp (X68000) ed Apple, mentre il Super NES vanta un 65C816, "lento (?) ma violento" che é a cavallo tra gli otto e i sedici bit, ed è un discendente del mitico processore del C64. (6510) Il processore centrale del Super NES é affiancato da un coprocessore che si occupa di realizzare quegli effetti di rotazione, di zoom, che in gergo sono conosciuti sotto il nome di Mode 7.
2) Il Super NES CD Rom non è ancora sul mercato, ma stradubito che al momento del lancio ufficiale potrà costare "solo" 200 dollari. Probabilmente è stata una mossa strategica per spaventare la Sega...
3) Ce lo chiediamo anche noi...
4) La faccenda è assai complessa, mentre il Faccenda è un giocatore della Fiorentina: talvolta il titolo di un gioco cambia da mercato a mercato perché la traduzione letterale perde il significato originario oppure perché il titolo del gioco è già stato precedentemente utilizzato per altro. Ad esempio, il bellissimo Another World *della Delphine uscito per Amiga circa un anno fa e convertito per le principali console, ha subito due differenti titolazioni. In America si chiama* Out of this World, *perché* Another World *è il nome di una soap opera televisiva. In Japan, invece, il gioco si chiama* Outer World, *sebbene le cause di questo ulteriore cambiamento non siano chiare nemmeno a noi. Roba da far accapponare la pelle, eh?*
5) Scrolling che avviene su piani differenti, che in teoria dovrebbe dare un senso di profondità, ma che in genere serve solo a causare problemi al microprocessore e a rallentare il gioco.
6) NO WAY!
Ps. Mi fa venire in mente un grande goal di Moeller, that's all...

Ok, ok, *Nam '75* é uscito nel 1990, comunque la ragione di questo box é che il sottoscritto, insieme a Zia Marisa, vorrebbe scusarsi con tutti quelli che possano essersi offesi per le nostre BATTUTE. Probabilmente questo box sarebbe stato inutile, ma come dice il buon Kraus,..."io e il mio pubblico ci capiamo benissimo, lui non sente ciò che io dico e io non dico ciò che lui vuole sentire"...

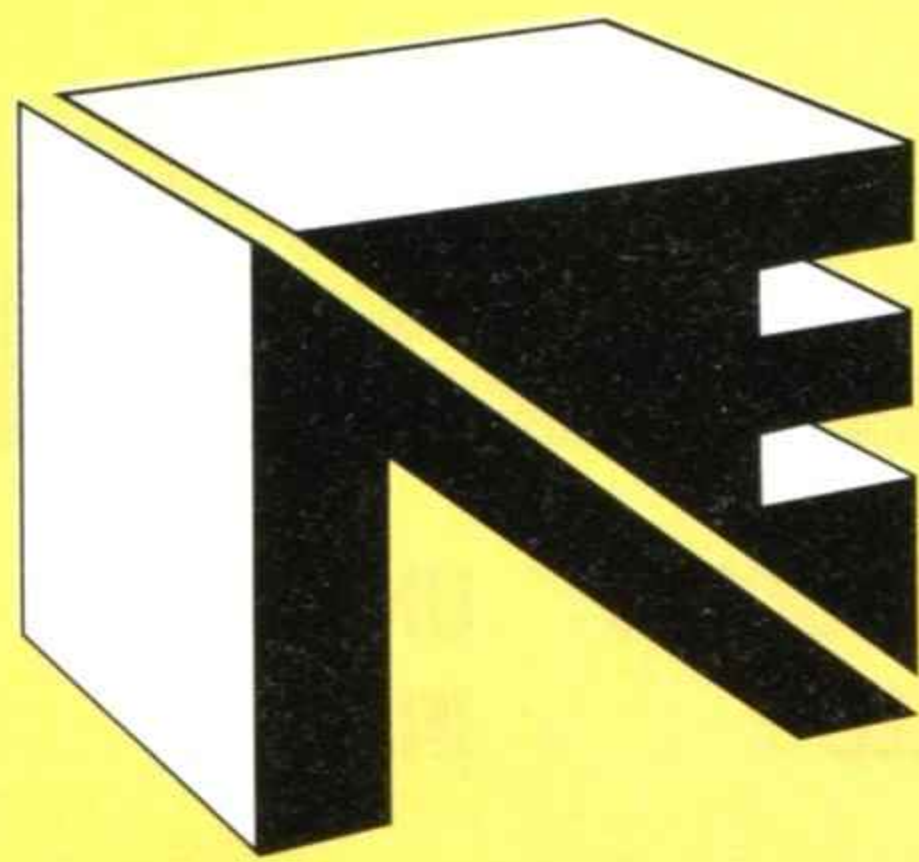
THE LAST WORD

Ci vediamo il mese prossimo: voi intanto sommergeteci di lettere, disegni, foto e suggerimenti. Game Power ha bisogno di voi!
vostro,

MBF (ho ritrovato la M")

NEO GEO: L'OPINIONE DEL BITTA

In seguito alle marionate di lettere, telefonate, fax, scritte sui muri, graffiti, arazzi, incisioni su tavolette cerate, (Stefano Montessori - Livorno, Andrea "SNK" Luini - AP, Federico, Thomas Bellini - Verona, etc), mi vedo costretto ad esporre un parere obiettivo sulla console della SNK, sogno della semi-totalità della tribù videoludica. È superfluo aggiungere che ciò che segue è un PARERE PERSONALE del sottoscritto, e non una verità incontrovertibile.
*È risaputo che il Neo Geo è un giocattolone per pochi. Una console i cui giochi costano in media duecento (e passa) mila lire resta assolutamente elitaria, e non potrebbe essere altrimenti. Tutti aspettano impazienti l'unità CD-ROM, ma a un prezzo superiore al milione di lire, è assolutamente inavvicinabile. È un dramma? Chi lo sa, forse per molti, ma non per tutti. Dopo aver visto la semi-totalità del software per Neo Geo, sono giunto alla conclusione che si tratta per lo più di giochi graficamente stramassicci (d'altronde con 330 Mbit a disposizione si può fare di tutto), ma scarsamente longevi e soprattutto, privi di quello spessore che giochi su altre console possono vantare (*Mario, Sonic, Zelda, ecc*). Il problema della longevità è particolarmente grave: investire un capitale in un gioco che si finisce in mezz'ora è quantomai amorale, oltre che evidentemente dispendioso, soprattutto se si considera che si poteva giocare e terminare lo stesso gioco in una qualsiasi sala giochi con una cifra non superiore a un quindicesimo del game. Il Neo Geo è una macchina essenzialmente arcade, e per questo la maggior parte del software dedicato è concepito con una simile mentalità: grafica e audio d'impatto straordinario, ma gioco concepito in modo che "duri" il meno possibile, per costringere il videoplayer a inserire un altro gettone. Questa politica che, a lungo andare sta portando i coin-op al declino, mal si sposa con quella del videogiocare casalingo che è senza dubbio più strategico e riflessivo di quello da bar. Problema: non sempre estrapolare un game dal contesto della sala giochi funziona anche a casa, o viceversa. I lettori chiedono "Vedremo mai giochi alla Zelda sul Neo Geo?". Probabilmente no, non per incapacità tecnica, ma per impedimenti congeniti che si scontrano con la "filosofia" della macchina: il Neo Geo è nato come un ibrido: è un coin-op da casa, il che significa, per definizione, che non è né un coin-op, né una console. Il Neo Geo è un/a "consoin-op". Orbene, se amate i picchiaduro ed un certo genere di giochi sportivi, il Neo Geo è il non plus ultra:* Fatal Fury, Art Of Fighting, World Heroes, *etc, hanno un unico rivale, ovvero* Street Fighter 2 *per Super NES (l'unico del genere della console Nintendo che supera tutti gli altri prodotti simili, perché fino a oggi i vari* Rushing Beat, Sonic Blast Man, Fist Of The North Star 6, Golden Fighter, Ranma 1/2 *non reggono il confronto con i giochi SNK, anche se costano molto meno, forse solo* Rushing Beat 2 *si avvicina allo standard), mentre* Baseball Stars 1-2 *e* Soccer Brawl *non hanno semplicemente alcun rivale. Fino a ora, ovviamente...*
Cosa manca quindi al Neo Geo?
*1) Una simulazione automobilistica "decente" (*Riding Hero *è bruttino e* Trash Rally *non è il massimo della vita: vogliamo qualcosa tipo* Virtual Racing, Driver's Eye *o* Final Lap 3*)*
2) Un platform "decente" (visto che Raguy *ovvero* Blue's Journey *è un perfetto "nessuno" se paragonato agli altri eroi consolari). Cosa aspetta la SNK a uscire con un personaggio-simbolo alla* Mario*?*
*3) Come abbiamo già detto, manca un RPG casalingo (*Crossed Swords *è tutto tranne un gioco di ruolo) che possa competere con i vari* Zelda, Phantasy Star, Land Stalker, *etc.*
4) Più spara-spara (la scelta è limitata a due verticali, Ghost Pilot *ed* Aso 2, *quest'ultimo il migliore; due orizzontali* Last Resort, *mezza delusione e* Andro Dunos, *godibilissimo, ma poco spettacolare). Vedremo* View Point, *che sembra una versione moderna di* Zaxxon.
5) Fino a ora abbiamo visto conversioni di titoli SNK per altre macchine (SNES in primis, vedi Fatal Fury, King of the Monsters, Baseball 2020 *etc.), ma non il contrario, e ciò è assai limitante.*
6) Il numero di giochi disponibili per questa macchina è infinitamente inferiore a quello degli altri sedici bit in circolazione.
Non basta un mucchio di bella (e costosa) grafica a spiazzare la concorrenza: se il prezzo del software non scende a livelli accettabili, il Neo Geo resterà la classica "nicchia" di mercato (in Inghilterra, pare che abbia venduto una cifra compresa tra le 5000 e le 10000 unità. Per fare un piccolo confronto, quell'otto bit che si chiama NES, ha venduto poco meno di 1 milione e 200 mila pezzi, mentre il Super NES ha raggiunto quota 600,000 lo scorso Natale e in Italia, nonostante la recessione, "galoppa con il vento in poppa").
Magari mi sbaglio, magari no.

I prodotti elencati sono realmente disponibili salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.

NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

GIOCHI SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
3DGolf Simulation	L.	98.000
Acrobatic Mission	L.	128.000
Adv. Of Rocky Joe (Ranmaz2)	L.	158.000
Adventure Island	L.	118.000
Amazing Tennis	L.	148.000
Arcataiser	L.	78.000
Big Run	L.	88.000
CacomaKnight	L.	138.000
Combat Ribes	L.	158.000
Cosmo Game	L.	148.000
Darius III	L.	98.000
Darius Twin	L.	98.000
Dimension Force	L.	98.000
F- Zero	L.	128.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	178.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	178.000
Flying Hero	L.	168.000
Goemon	L.	138.000
Golden Fighter Coin- Up	L.	178.000
Gradius 3	L.	108.000
Gun Force	L.	148.000
Gundam 91	L.	98.000
Hole In One	L.	98.000
Humana Grand Prix	L.	179.000
Hyper Zone	L.	128.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	148.000
Joe & Mac Adventure	L.	148.000
Joe Boxing	L.	148.000
Lemmings	L.	89.000
Metal Jack	L.	138.000
Mickey Magic Adventure	L.	158.000
Myxery	L.	168.000
Othello World	L.	108.000
Pebble Deach Golf	L.	138.000
Power Althlete	L.	179.000
Prince of Percia	L.	128.000
Pro Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	98.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	148.000
R-Type	L.	79.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rocketeer	L.	68.000
Rockyjoe Box	L.	158.000
RPM Rancing	L.	98.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Sim Earth	L.	88.000
Song Master	L.	148.000
Soul Blazer	L.	98.000
Star Wars	L.	158.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	98.000
Super Birdie Rush	L.	98.000
Super Bowling	L.	118.000
Super Chinese World	L.	98.000
Super Dimension Force	L.	88.000
Supe F1 Circus	L.	138.000
Super F1 Hero	L.	158.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	98.000
Super Ghouls & Ghost	L.	118.000
Super Kick Off	L.	168.000
Super Mario Kart	L.	148.000
Super Pang	L.	128.000
Super S. W. I. V.	L.	169.000
Super Smash TV	L.	128.000
Super Stadium	L.	89.000
Super Valis	L.	118.000
Super Volley II	L.	168.000
The King Rally 93	L.	158.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cattoon)	L.	158.000
Top Racer II	L.	168.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	138.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	128.000
WWF Wrestling Mania	L.	128.000

ACCESSORI GAME BOY

Articolo	Prezzo
Porta - Game Boy	L.18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L.88.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L.69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L.99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L.28.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.25.000
Valigetta porta GB	L.28.000

GIOCHI SUPERNES

Titolo		Prezzo
Amazing Tennis	L.	138.000
Bart's Nightmare	L.	148.000
Blazeon	L.	148.000
Chessmaster	L.	148.000
Desert Strike	L.	138.000
Drakken	L.	138.000
F-Zero	L.	128.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	129.000
Legend of Mistical Ninja	L.	158.000
Madden Football '93	L.	138.000
Mickey's Mag. Quest	L.	178.000
NCAA Basketball	L.	118.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
ParperPoy 2	L.	138.000
Pilot Wings	L.	138.000
Push Over	L.	138.000
Q* Bert	L.	128.000
Rampart	L.	148.000
Road Riot	L.	148.000
Robocop 3	L.	158.000
Rocketeer	L.	128.000
Romance 3 Kingdom 2	L.	169.000
RPM Racing	L.	118.000
Smartball	L.	138.000
Soul Blazer	L.	148.000
Super Battle Tank	L.	148.000
Super Bowling	L.	138.000
Super Double Dragon	L.	158.000
Super Mario Kart	L.	138.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	148.000
Super Scope Bazooka	L.	169.000
Super Soccer	L.	138.000
Super Tennis	L.	128.000
Thunderspirits	L.	138.000
Tko Boxing	L.	158.000
Tmnt4 Turtles	L.	138.000
Top Gear	L.	138.000
Ultraman	L.	148.000
Un Squadron	L.	148.000
Wheel of Fortune	L.	158.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	158.000
Xardion	L.	158.000
Xmen & Spiderman	L.	148.000
Y's 3	L.	158.000
Zelda 3	L.	128.000

GIOCHI GAME GEAR

Titolo		Prezzo
Ax Battler	L.	58.000
Baseball '92	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Chase Hq (auto)	L.	68.000
Chessmaster	L.	68.000
Clutch Hitter	L.	48.000
Cristal Warriors	L.	68.000
Colums	L.	48.000
Devilish	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G. Forman Boxing	L.	68.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Mappy Land	L.	48.000
Marble Madness	L.	68.000
Mickey Mouse	L.	58.000
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Paperboy	L.	68.000
Pengo	L.	48.000
Psyco World	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Shangay II	L.	68.000
Shinobi	L.	58.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Super Kick Off	L.	78.000
Super Monaco GP	L.	48.000
Spiderman	L.	68.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000
Wonderboy	L.	68.000

ACCESSORI GAME GEAR

Articolo	Prezzo
GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 198.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

NOVITA' GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE del Mese

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	L.39.000
HEAD BUSTER	L.29.000
HOUSE OF TAROT	L.29.000
RYUK '92	L.29.000
OLYMPIC GOLD	L.49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

Alla prevista abbuffata di giochi di Natale segue sempre un periodo di stasi: gli "hot game" sono usciti tutti e per esaltarci con qualcosa ancora più radicale dovremo attendere un paio di mesi. Quello che segue è un sunto dei prossimi giochi che ci fanno sbavare a profusione, ma il pezzo forte è la prima parte dello speciale CES di Las Vegas dell'apollineo Rical. Flippate a pagina 22 per saperne di più. Ancora una volta, Game Power.

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

MEGADRIVE news

Confermata l'uscita di *Street Fighter 2: Champion Edition* per Mega Drive (volevamo esserne veramente certi). Il picchiapicchia Capcom uscirà verso Pasqua, su una cartuccia da 16 Megabit e secondo la Sega, pur avendo una grafica ovviamente meno spettacolare di quella del gioco Nintendo per ovvie limitazioni tecniche, sarà addirittura più veloce... Ciò non esclude ovviamente la versione per Mega Cd che è attualmente in fase di sviluppo, ma c'è di più: la Sega sta facendo il possibile per acquistare i diritti di *Street Fighter 3*, il coin-op, che è uscito poche settimane fa in Japone. La Virgin sta lavorando alla versione per Mega CD di *Links*, una delle simulazioni di golf più appassionanti della storia. Uscito originariamente per Ms-Dos compatibili, indi convertito per Amiga, il capolavoro dell'Access si è distinto nel marasma videoludico per la sua grafica spettacolare e per l'incredibile realismo del gameplay. Mentre i possessori di computer solo in sollucchero per la notizia che è ormai imminente il seguito, quelli del Mega CD si preparino ad una simulazione di golf a otto buche, precedentemente fotografate in ogni loro parte per essere poi digitalizzate. La Virgin promette una conversione più vicina che mai all'originale, e noi non possiamo che aspettare fino a maggio per scoprirlo. La Sega sta sviluppando un *Super Wonderboy* per Mega CD, ma non si conoscono né le date di uscita, né quelle di entrata. Ah, si parla anche di *Ranma*.
Concludiamo con le prime foto del nuovo gioco Virgin, *Spot: The Cool Dude*, su cart. Per chi non lo sapesse, Spot è la mascotte della bibita analcolica Seven-Up...

you read it... FIRST!

Mega Drive 2, Mega CD 2... La Sega non parla d'altro, in questo periodo. I papà di *Sonic* stanno lavorando a nuove versioni delle loro macchine, utilizzando materiali più economici per ridurre ulteriormente i prezzi (vedi Master System 2: elimineranno il reset anche sul MD?) e smentendo così le voci che riportavano miglioramenti anche tecnici. Di conseguenza, il Mega Drive 2 che uscirà verso maggio sarà solo esteticamente diverso a quello attualmente in commercio, mantenendo ovviamente la compatibilità con tutto il software esistente. Per quanto riguarda il lancio europeo del Mega CD, la Sega sembra essere finalmente pronta a distribuire ufficialmente la periferica CD-ROM a febbraio (50-60000 unità dovrebbero essere già disponibili nei negozi inglesi mentre leggerete questa notizia), ma dopo le continue smentite non siamo più propensi a credergli, anche perché altre fonti molto attendibili hanno parlato di un lancio francese primaverile. Il tutto è abbastanza ridicolo, ma non dipende certo da noi... Il Mega CD 2 sta per essere lanciato in Japan e dovrebbe arrivare in Europa fra qualche mese (parallelamente) e a settembre (ufficialmente). Rispetto alla versione precedente presenta un'estetica differente, e... ah, sì, i tempi d'accesso sono stati ridotti ulteriormente ed ora sono tra i più bassi tra tutti i CD-ROM sul mercato. Il microprocessore è sempre l'MC 68000 (non è il nome di un rapper, ma gira a 12,5 MHz), il numero di sprite sullo schermo è sempre 80, l'audio non è cambiato (8 voci stereo PCM, 6 voci FM), mentre ci auguriamo che il prezzo cali di brutto, cosa però alquanto improbabile... Ultimo e poco importante, la Sega ha lanciato in Giappone, lo scorso dicembre, un aggeggio hardware che rende il Mega

NEWS ANTEPRIME

CD karaoke-compatibile. Prezzo? Duecentocinquanta carte.

Se amate i videogiochi, guardate la televisione e *Gamesmaster* non vi esalta, potrà interessarvi quanto segue. L'emittente televisiva inglese SKY TELEVISION che trasmette via satellite in tutta Europa ha confermato la notizia che un nuovo programma dedicato esclusivamente ai videogiochi verrà trasmesso quotidianamente su Sky One a partire dal prossimo marzo, e si chiamerà *THE GAME ZONE*. Ogni puntata sarà a tema (recensioni, sfide, trucchi) e durerà all'incirca 20/25 minuti. Una vera e propria sfida a *Gamesmaster* (Channel 4, ora trasmesso anche in patria da TMC) e *Bad Influence*, un altro programma inglese molto apprezzato tra i teenager che ha raggiunto i CINQUE milioni di telespettatori (WOW!). Se volete saperne di più su *THE GAME ZONE* non perdetevi lo speciale sul numero di Aprile di Game Power. Turn on the TV!

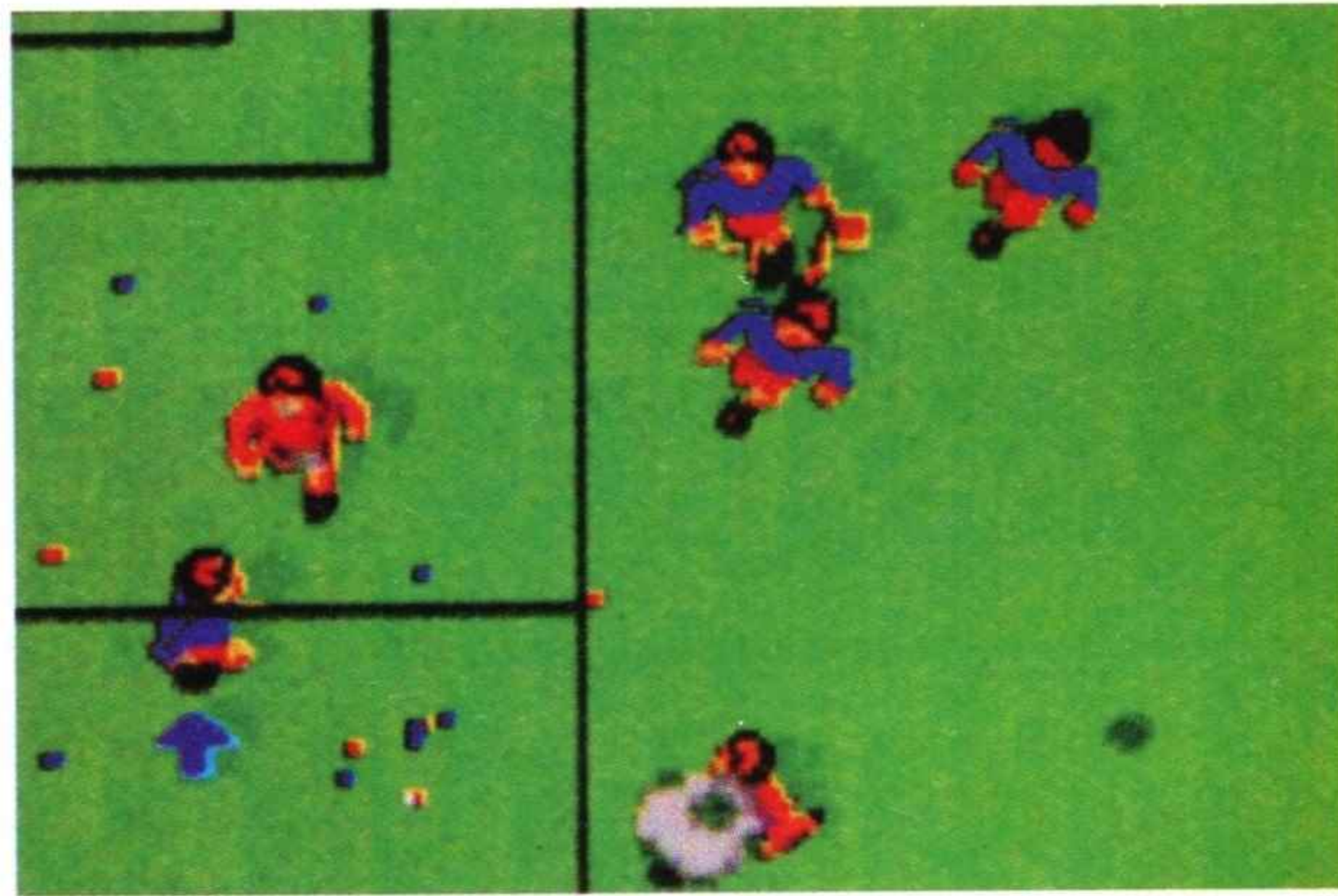
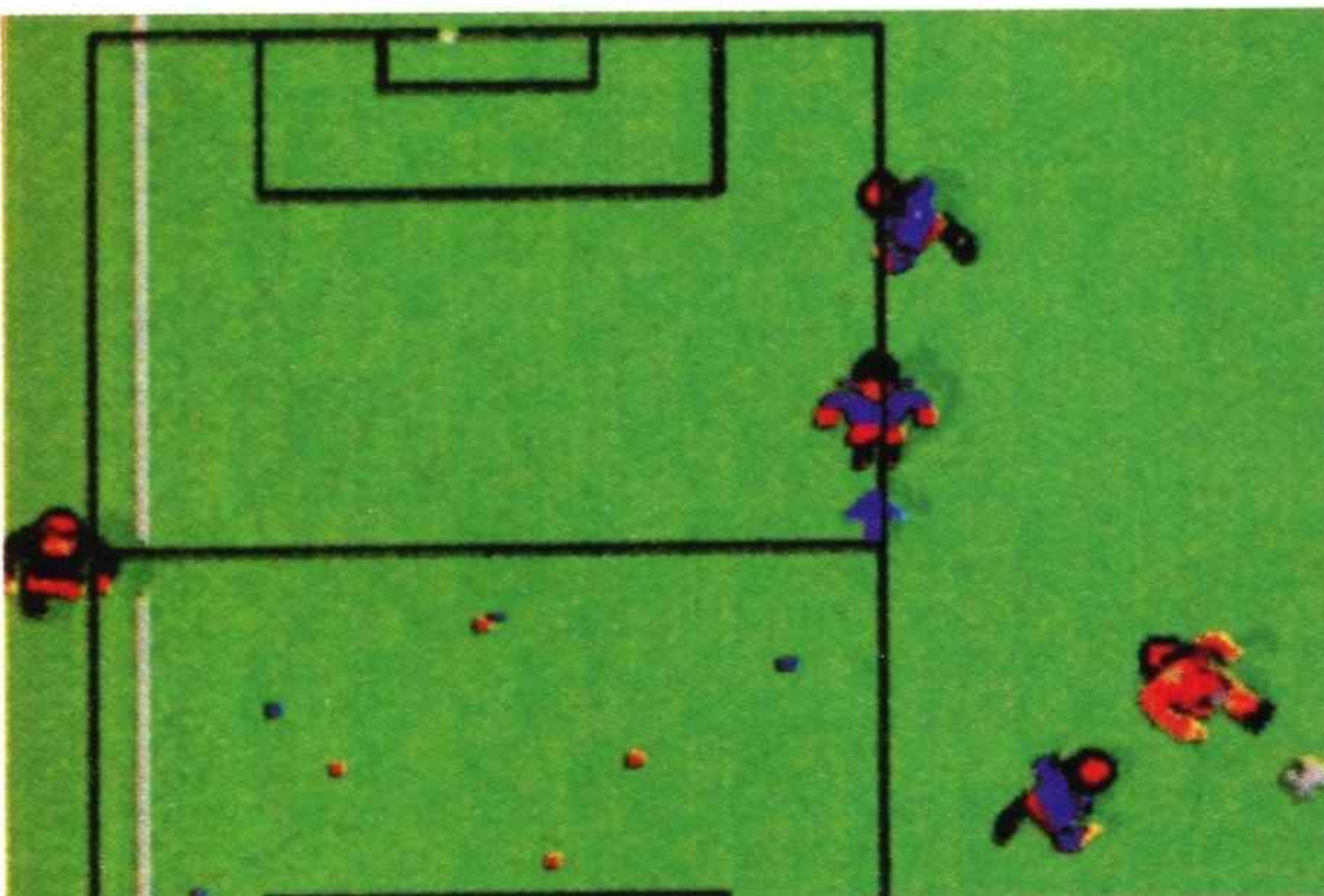
La SONY ha stretto un patto d'alleanza con il più grande produttore di computer del pianeta Terra, ovvero l'IBM. Ciò potrebbe avere conseguenze dirompenti, e potrebbe tradursi con il lancio di una nuova macchina basata sul CD-ROM (un FM TOWNS a stelle e strisce?). Seguiteci se volete saperne di più.

I primi giochi per la console portatile della Quickshot, disponibile anche in Italia e pubblicizzata via etere dalle principali emittenti televisive della penisola cominciano ad arrivare: *Block Buster* è un clone di *Tetris*, mentre *Cross High* è una simulazione motociclistica che ricorda il *Motocross Maniacs* della Acclaim per Game Boy. *Tasac 2010* è uno sparaspara e *Dancing Block* è un action game che dovrebbe essere già in vendita. I titoli sopracitati sono venduti in Inghilterra ad un prezzo compreso tra le 10 e le 13 sterline (ovvero 24-30 mila lire), il che pone il Super Vision come un concorrente più economico del Game Boy. Attualmente, nel regno unito sono disponibili circa 20 giochi, molti dei quali arriveranno presto anche da noi.

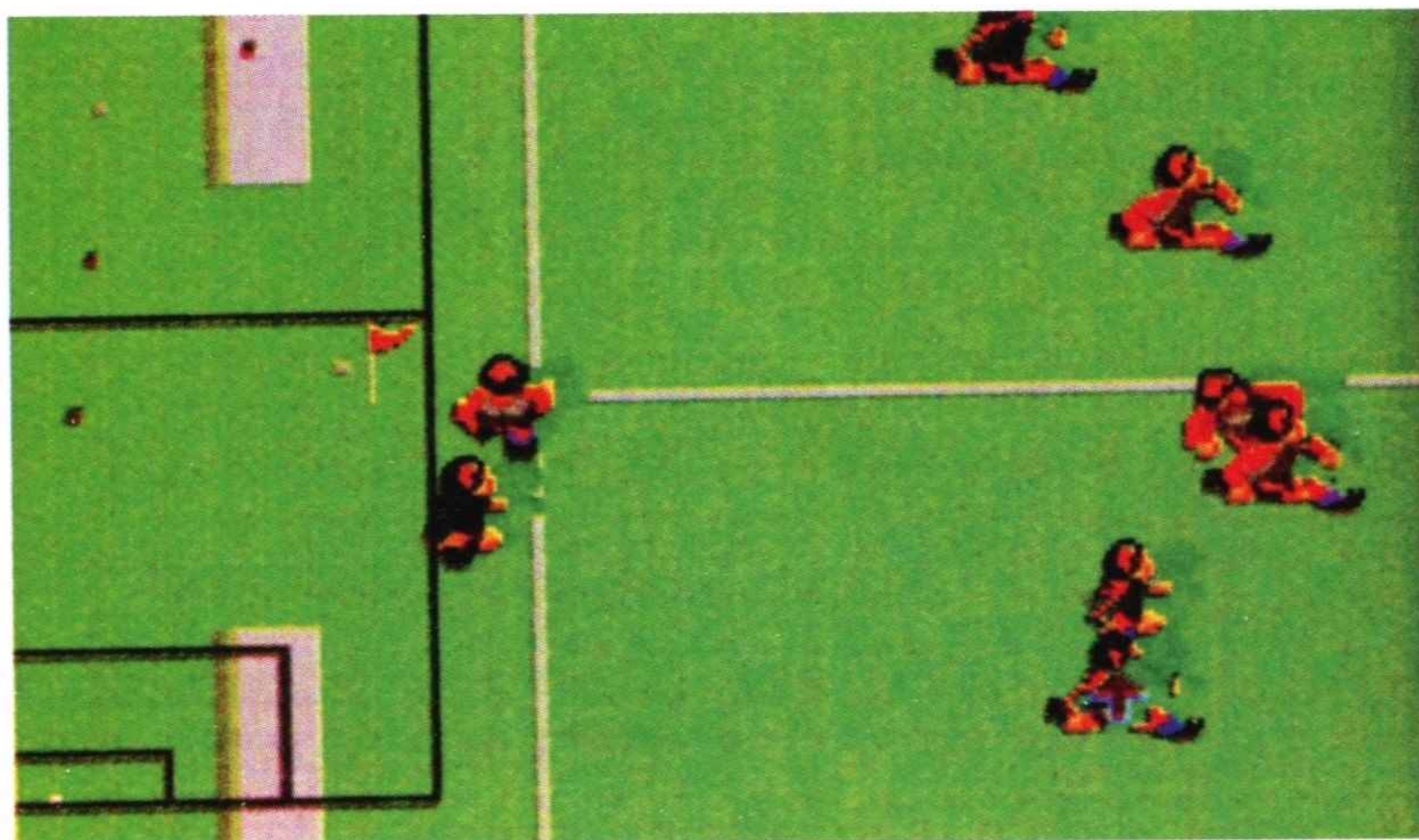
In Francia è uscita qualche mese fa una nuova console, tal Combo AV della Combo of Japan. Si tratta della solita macchina che legge le costosissime schede Jamma, utilizzate nei cabinati dei coin-op. In effetti non è nemmeno giusto chiamare la Combo una console, dal momento che perfino l'hardware si trova sulle schede: essa si limita a collegare il gioco al televisore ed è poco più di joystick da sala, a sei tasti (actually, due stick per un totale di 15 tasti). La macchina è venduta a circa 700 mila lire con un gioco "in regalo", *Atomic Robo Kid*. Il prezzo delle schede varia tra le 200 mila lire e i due milioni (tipo *Street Fighter 2*

SUPER SHINOBI 2
(SEGA)

Revenge of Shinobi è uno dei giochi più belli mai usciti per Mega Drive, e questo sequel si annuncia ancora più avvincente del titolo precedente. Come potete vedere dalle foto, la grafica è più obesa di un quadro di Botero. Rispettando la tradizione, il buon samurai solitario può utilizzare un'affilatissima katana, nonché shuriken e coltelli per affettare i numerosi avversari che incontrerete in questo action game a multiscrollimento. Non mancano i colpi segreti, vero fiore all'occhiello del primo episodio, che ora hanno raggiunto livelli paradossali (come la mossa congelante, la quale permette di trasformare i nemici in statue di giaccio friabili come grissini). In arrivo sia su cart che su CD. Non sono previste versioni per Master System, mentre quella per GG è in fase di sviluppo (da non confondere con *Shinobi 2: The Silent Fury*).

SUPER KICK OFF

Aaaayeah! La simulazione di calcio più galattica della storia è finalmente pronta ad esaltare al cubo i supporter del Mega Drive. Programmata dalla Us Gold, *Super Kick Off* ha già entusiasmato i possessori di Master System e Game Gear e si é beccato giudizi tipo "IL miglior simulatore di calcio mai apparso su console", ed ora sembra pronto a raggiungere una qualità addirittura superiore della versione Amiga che prima di *Sensible Soccer* (anch'esso in fase di conversione per Mega Drive) era il non-plus ultra per home computer. Le dimensioni degli sprite sono maggiori rispetto alle precedenti versioni, mentre tutto ciò che avevamo apprezzato nell'originale (arbitro, guardalinee, rigori, espulsioni, ammonizioni, punizioni, tornei vari, cartelloni pubblicitari etc.) è stato fedelmente trasposto... Non vediamo l'ora di metterci i piedi sopra!

SHERLO CONSULT

NEWS ANTEPRIME

MASTER OF DARKNESS (MS)

Un grande gioco Capcom per la "piccola" console della Sega. Si tratta di un clone di *Castlevania* per Master System che sembra essere veramente galattico. Ambientato in una Londra tardo vittoriana, *MoD* permette a uno, due, tre o quattro (massi!) videoplayer di scontrarsi con le forze del male incarnate in Jack lo squartatore, zombi, fantasmi e tutte le altre oscenità che i fan di Dylan Dog conosceranno benissimo. Dovrebbe essere già in circolazione quando leggerete queste righe...

Sembra Castlevania e invece è Master of Darkness...

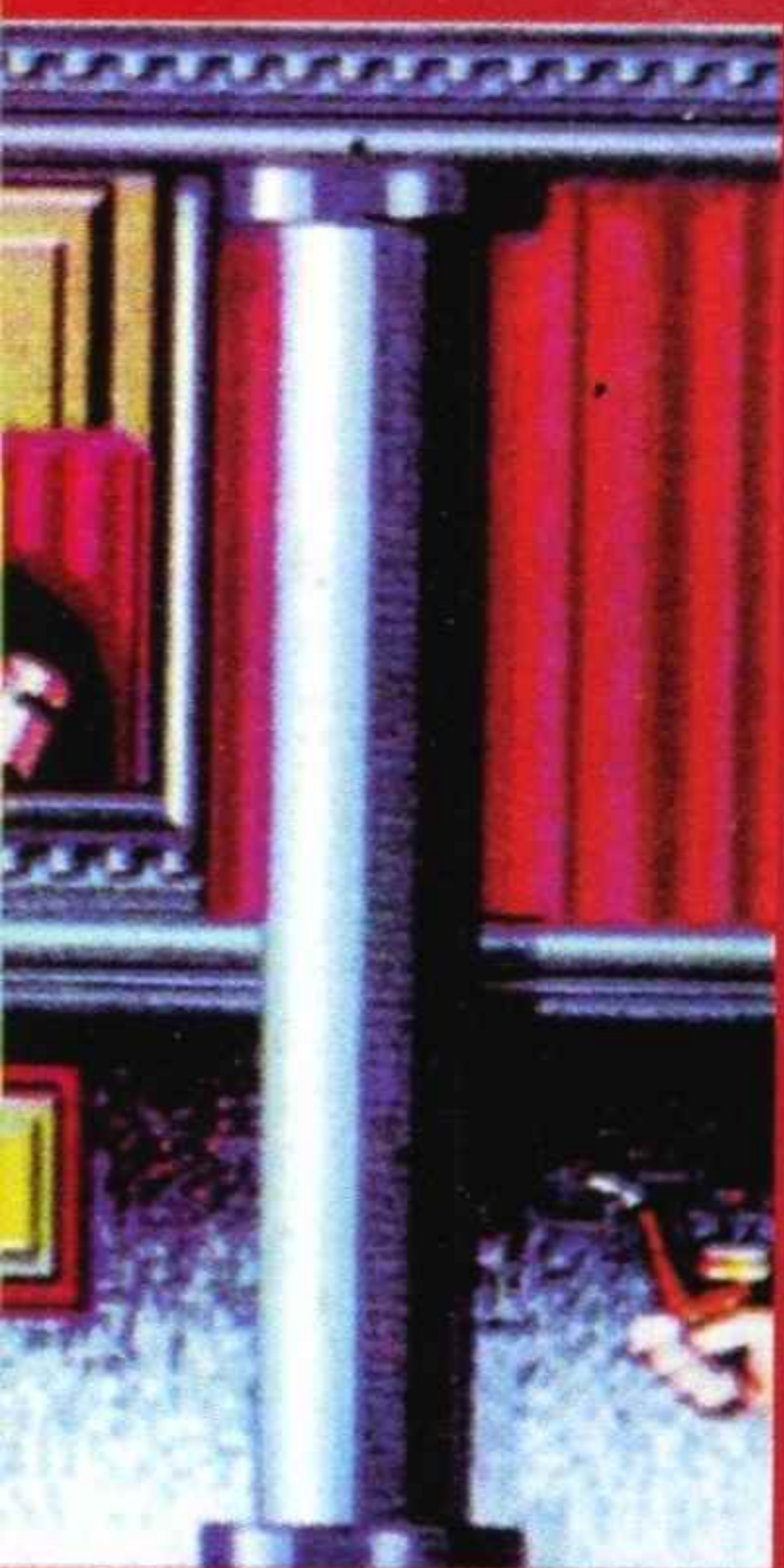
Roba da pelle d'oca, eh?

EX-MUTANTS (SEGA)

Conoscerete tutti il fumetto della Marvel, vero? La solita telenovela con i soliti eroi con super poteri abbastanza improbabili che non muoiono quasi mai e quando capita, risorgono nei modi più assurdi di qualche numero dopo... Ok, ci siamo intesi. Bene, quei mattacchioni della Sega hanno deciso di interattivizzare il fumetto, trasformandolo in un action/adventure multiscroller per MD. Nei panni di Ackroyd (un tipo) o di Shannon (una tipa) dovete affrontare la solita caterva di avversari e resistere fino alla fine. Scopo del gioco? Finire tutti i livelli, ah, ah, ehm, distruggere il cattivo di turno che si chiama Sluggo e che ha rapito come al solito qualcuno. A parte questo, il gioco non sembra niente male, e speriamo sia meglio di quella beotata che è *Captain America*.

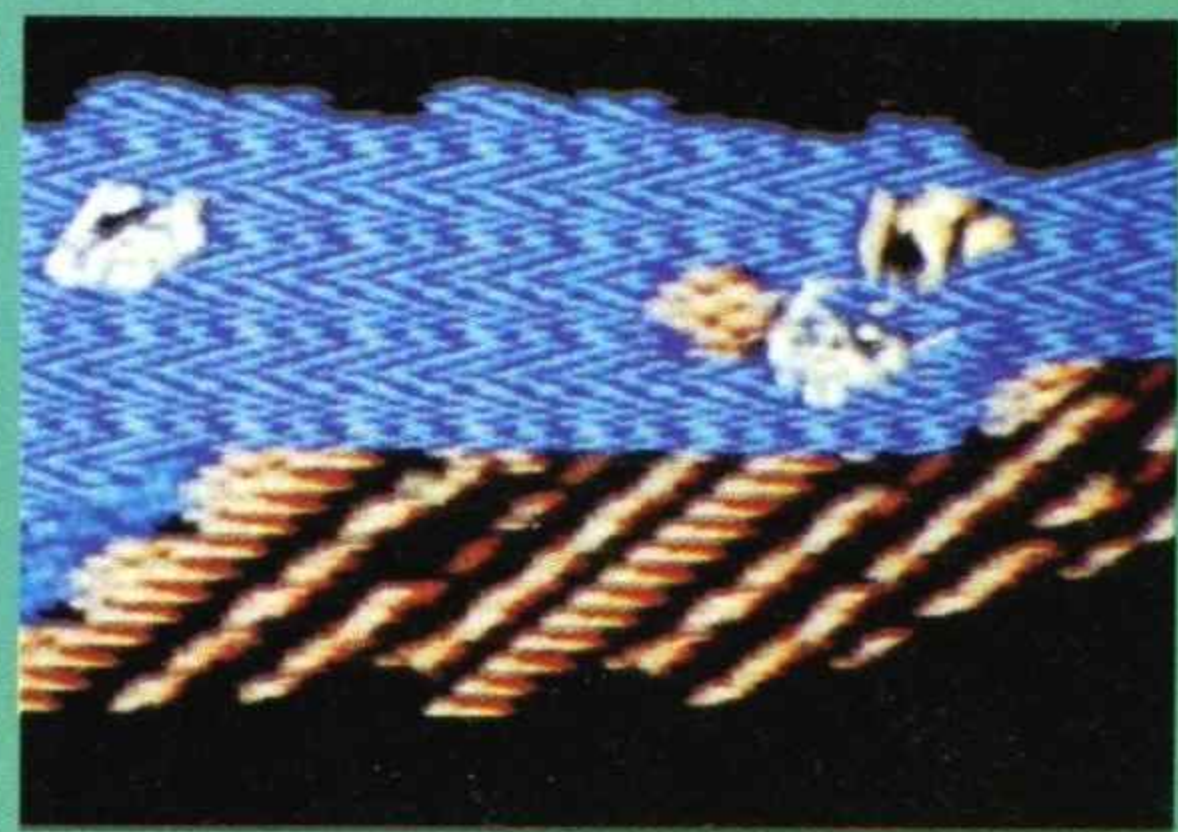
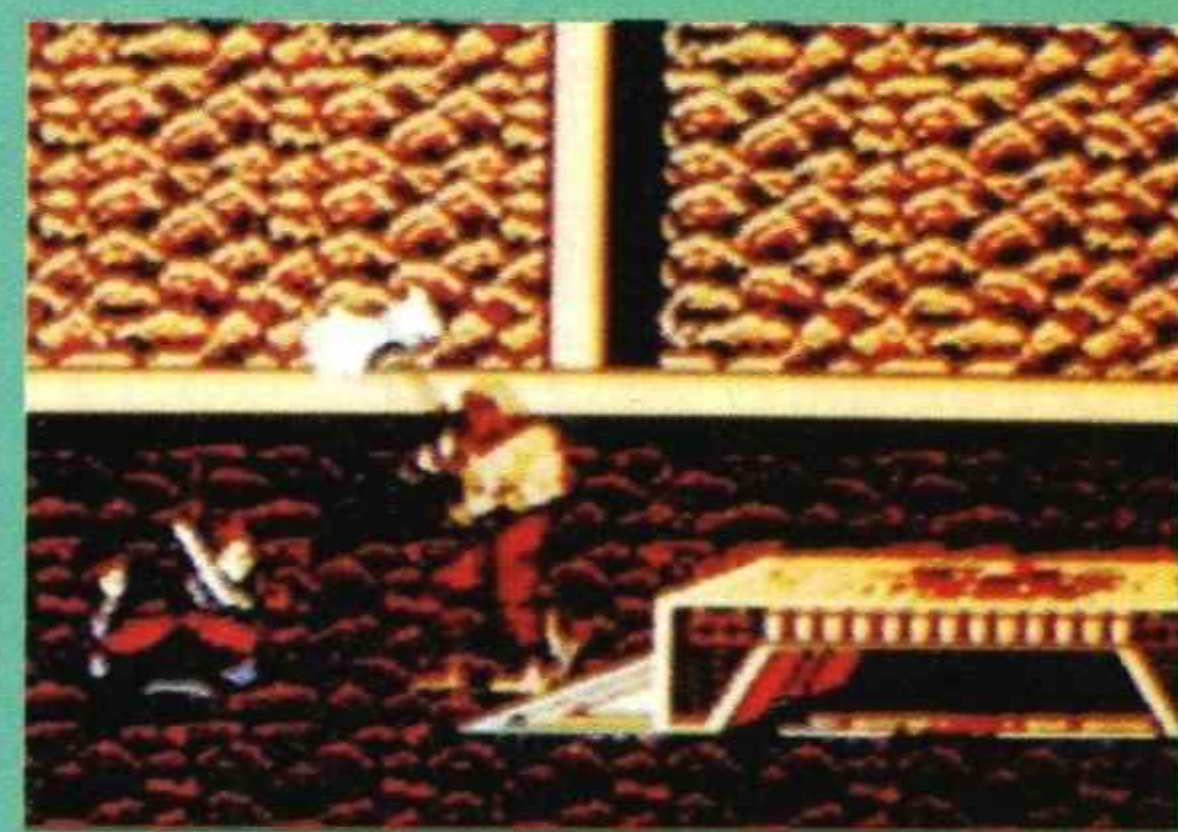
Che bello incontrarti con un'accetta tra le mani...

CK HOLMES ING DETECTIVE (MEGA CD)

Mancava solo il Mega CD all'appello: ora la Icom è veramente riuscita a convertire questo gioco per tutte le console sul mercato. Nei panni dell'investigatore più geniale della storia, creato da Sir Arthur Conan Doyle (ispirandosi chiaramente al mitico Dupin di E.A. Poe), verrete coinvolti in una serie di omicidi apparentemente inspiegabili, ma con il vostro cerume, pardon, acume, sarete certamente in grado di risolverli tutti (ok, vada per l'indizio: è il maggiordomo). Un sacco di digitalizzazioni, trame diverse, personaggi più o meno simpatici rendono *Sherlock Holmes* una vera e propria esperienza interattiva da giocare almeno una volta nella vita. Godetevi il film e cercate l'assassino...

SUPERMAN

È appena morto, ucciso da uno psicopatico, ma la Virgin ha pensato bene di resuscitarlo (che cosa vi dicevo, eh?) in questo gioco, conversione diretta della versione per Mega Drive, recensita qualche mese fa. Interpretare l'uomo d'acciaio è un'occasione da non perdere, soprattutto se amate i fumetti della DC (Comics).

ROBIN HOOD

Campione d'incassi nella stagione cinematografica passata, *Robin Hood* è diventato un videogioco per Master System. Si tratta del solito action/adventure senza troppe pretese che ruba ai ricchi per dare ai più ricchi. Grafica buona e gameplay interessante fanno di *Robin Hood* un titolo da non ignorare.

per intenderci), anche se giochi "vecchi" come *Rygar* o *Pac Man* costano sulle centomila lire. In Italia esistono diversi lettori Jamma, tra cui la Black Rage disponibile da Micromania.

La Sega sta per lanciarsi in pieno nel mondo della realtà virtuale, sviluppando nuovi giochi e nuove tecniche di programmazioni per supportare questo neo-nato universo. Sembra addirittura che siano in fase di realizzazione degli aggeggi casalinghi che ci permetteranno di accedere all'olimpo virtuale...

La Sega é prossima a lanciare, in primavera, due nuove periferiche. Il già annunciato mouse per Mega Drive (Megaora Mouse?) ed un joypad a sei tasti per Mega Drive, in concomitanza con l'uscita di *Street Fighter CE*. Il prezzo del nuovo joypad (Fightin' Pad6B) non dovrebbe superare le ottantamila lire, anche se non si esclude un'eventuale lancio del picchiaduro Capcom con joypad incluso... In ogni caso, uno dei primi giochi che sfrutterà le caratteristiche di questo mirabolante aggeggio sarà un picchiaduro (nooooooo?!?) dal titolo *Real Fighters*.

Per usare 'sto coso dovremmo avere sei dita per mano... Più mano, più vero...

MA NON MI DIRE!

Dynolimpics non è altro che la versione Lynx del noto gioco _Humans_ (Imagitec), un clone di _Lemmings_, e la sua uscita è pressoché imminente.

La Virgin sta attualmente lavorando ad un ambizioso progetto per il Mega CD: _Robocop vs Terminator_. Il gioco vanta la presenza dei due eroi cinematografici lanciati sul grande schermo rispettivamente dai registi Verhoeven e Cameron. Il super titolo uscirà il prossimo Natale per cui avremo certamente modo di parlarne ancora.

Dino Dini, il creatore di _Kick Off 1-2_ e di _Player Manager_ per home computer ha lasciato la Anco per la Virgin. Non si conoscono le cifre dell'intera operazione.

Keeper of the Gates (Genesis), il nuovo gioco della Razorsoft che uscirà in America a momenti (zack!, eccolo lì, è uscito), è il seguito di _Stormlord_. Ora potete dormire sonni tranquilli.

NEWS ANTEPRIME

Esattamente due anni fa (febbraio 1991) la Sega annunciò ai media l'imminente (?) lancio di una periferica CD-ROM. Ricordiamo che nel 1988 la Nec ha commercializzato il CD-ROM per il Pc Engine.

Il primo gioco sviluppato interamente in Inghilterra per Mega Drive è stato *James Pond*, giunto ormai al terzo episodio. A quando un gioco italiano per console?

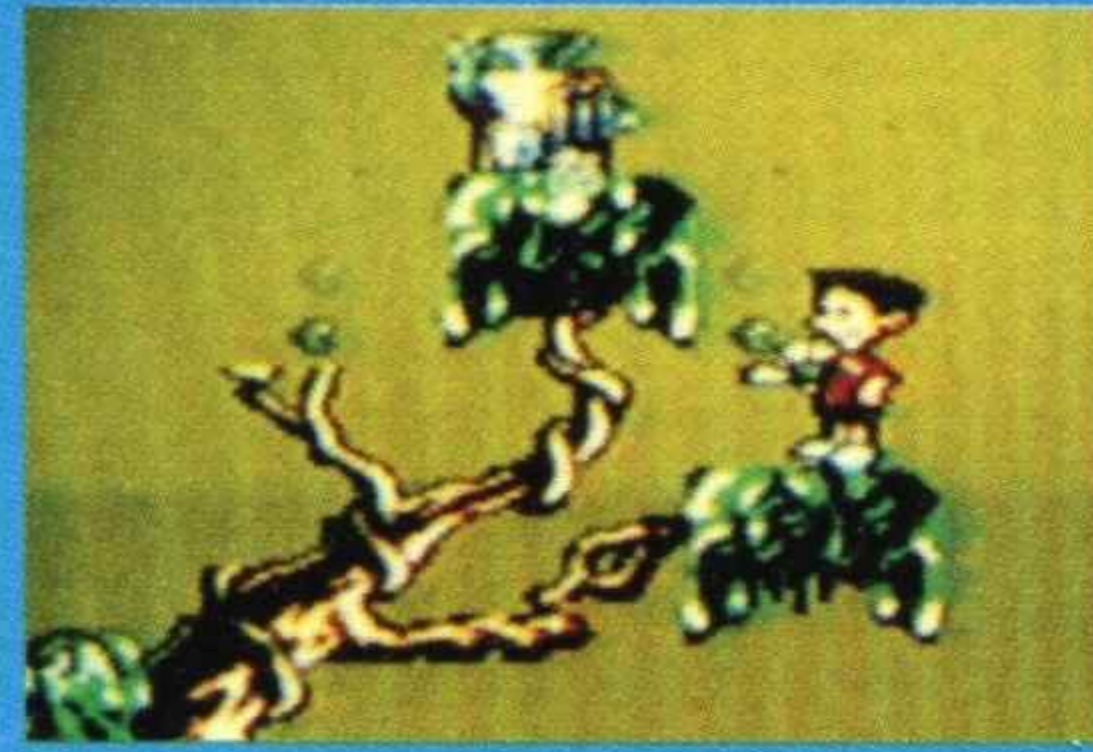
Il mese scorso è stato lanciato sul mercato inglese l'attesissimo album degli Hedgehogs With Attitude, *Super Sonic* una compilation techno sponsorizzata nientepopodimeno che dalla Sega stessa. Intanto, secondo alcune ottimistiche previsioni, *Sonic the Hedgehog 2*, the videogame, potrebbe aver raggiunto quota 750,000 pezzi venduti nel solo Regno Unito.

Mentre il Game Boy prima di Natale ha totalizzato l'incredibile cifra di 25 milioni di unità distribuite in tutto il mondo, *Super Mario Land 2* si avvia a diventare il gioco più venduto nella storia delle console portatili, oltre ad aver già battuto i giochi precedenti per dimensioni (*SML2* vanta 4 Mbit di memoria, ed equivale, ad esempio, a *Super Mario Bros 3* per NES). Il gioco è stato acquistato da 100,000 fan inglesi in un solo giorno (quello del lancio): l'Inghilterra è sempre più simile al Giappone...

La trasmissione televisiva inglese GAMESMASTER è diventata una rivista della Future Publishing (la stessa di Mega, Sega Power, Total!). La rivista si occupa di console e di computer (Amiga only), vanta quasi 150 pagine e costa poco meno di due sterline. Gamesmaster sembra essere destinata a creare un certo terremoto nel panorama editoriale inglese (basti vedere il 65% a *Sonic 2*)...Anche BAD INFLUENCE, il programma televisivo della Yorkshire Television del quale abbiamo parlato poco fa, è ora una pubblicazione mensile della Europress Interactive (Amiga Force, Commodore Force, Sega Force, Nintendo Force). Il primo numero, uscito in Inghilterra in questi giorni, costa circa 3 sterline e regala una cassetta musicale con una nuova canzone dei Right Said Fred (gruppo maranza che ha raggiunto la notorietà con "I'm Too Sexy", dedicata ad Alkross) e un "wicked dance mix" dei meno conosciuti Brooklyn che pare vivano sotto il ponte omonimo. A quando la rivista di USA TODAY? Non stiamo più nella pelle...

ESPN, pay tv americana molto apprezzata dagli sportivi, ha recentemente accusato l'Electronic Arts di plagio. Gli autori della trilogia di *John Madden* e della serie

segue a pag 18

MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS

Il fantastico platform della Virgin recensito su questo stesso numero per MD, è disponibile anche per MS. Temi ecologici a profusione (votate per la con-sole che ride) e un mucchio di bella grafica sono una vera manna per i possessori del vecchio, ma sempreverde Master System. Questa notizia è stata presentata da Mc Donald's...

PREDATOR 2 (ACCLAIM)

Conversione diretta di uno strano incrocio tra *Smash Tv*, *Commando*, *Total Carnage* e *Aldo Fabrizi*, *Predator 2* per MD non ha convinto più di tanto (79% su GP). Ma la Acclaim si è spremuta come un cocomero (da quando i cocomeri si spremono? Boh, è un cliché) per realizzare una versione per Master System degna di quella precedente. Ma la domanda che ci ronza nel crapone è: sarà peggio il film o il gioco? Inutile dire che non vediamo l'ora di recensirlo...

PIANO DELLE USCITE FEBBRAIO

MEGADRIVE USCITE EUROPEE

Another World (Virgin)
Mick and Mack (Virgin)
Terminator (CD - Virgin)
Mig 29 (Domark)
Zombie High (Electronic Arts)
X-Men (Sega)
Muhammad Ali Boxing (Virgin)

NOTA BENE
Le uscite, quando non lo specifichiamo diversamente, si riferiscono al mercato giapponese: ciò significa che i giochi citati arriveranno in Europa con un ritardo che può variare da importatore ad importatore.

MEGADRIVE USCITE GIAPPONESI

Annet Again (CD Wolfteam)
Road Blaster FX (CD Wolfteam)
Sim Earth (CD Sega)
Laughing Salesman (CD Sega)
Rank Thunder (CD Riot)
Gauntlet (Tengen)
Tecmo World Cup (Tecmo)
California Games 2 (Sega)

MASTER SYSTEM

Wonderboy in Monster Lair (Sega)

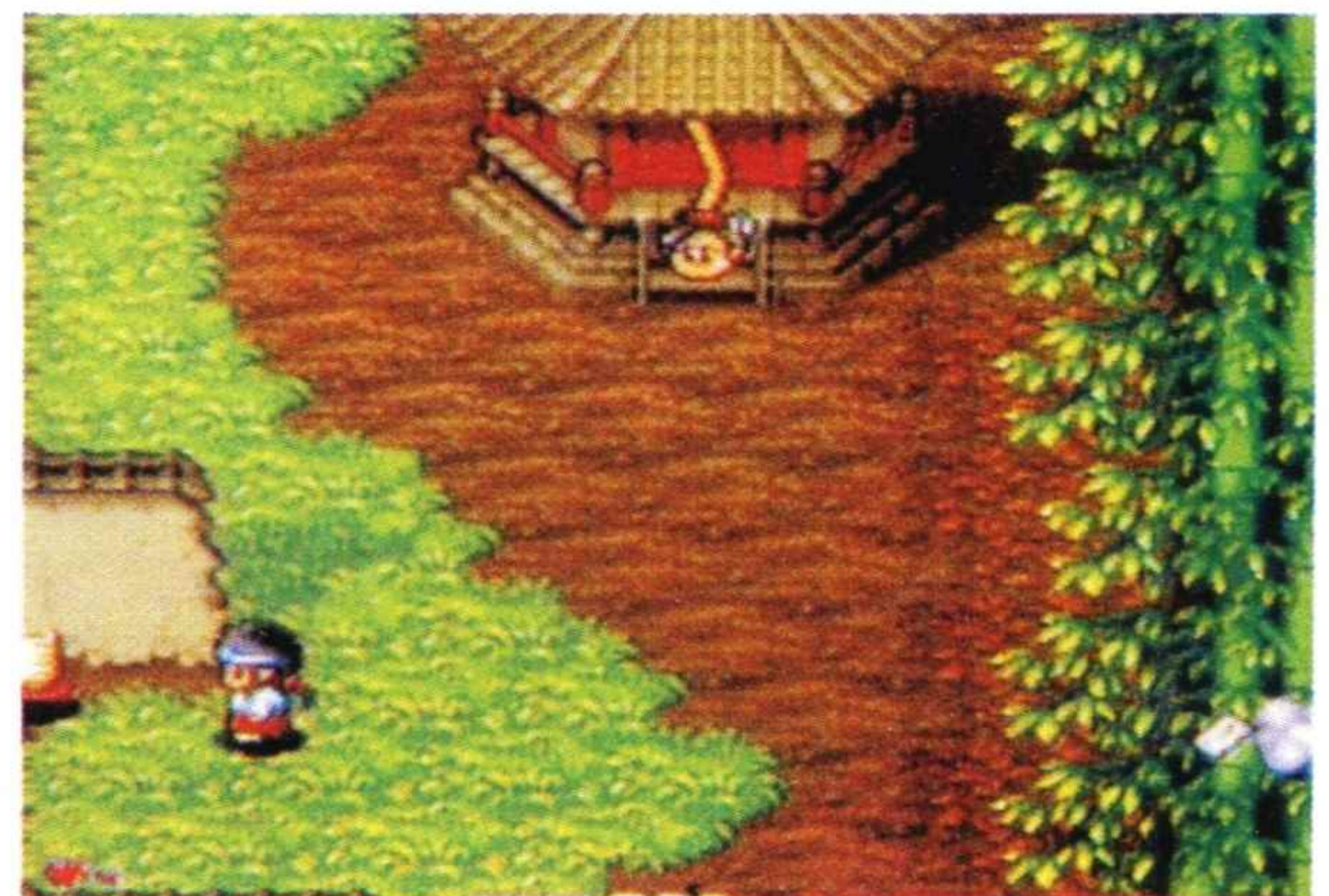
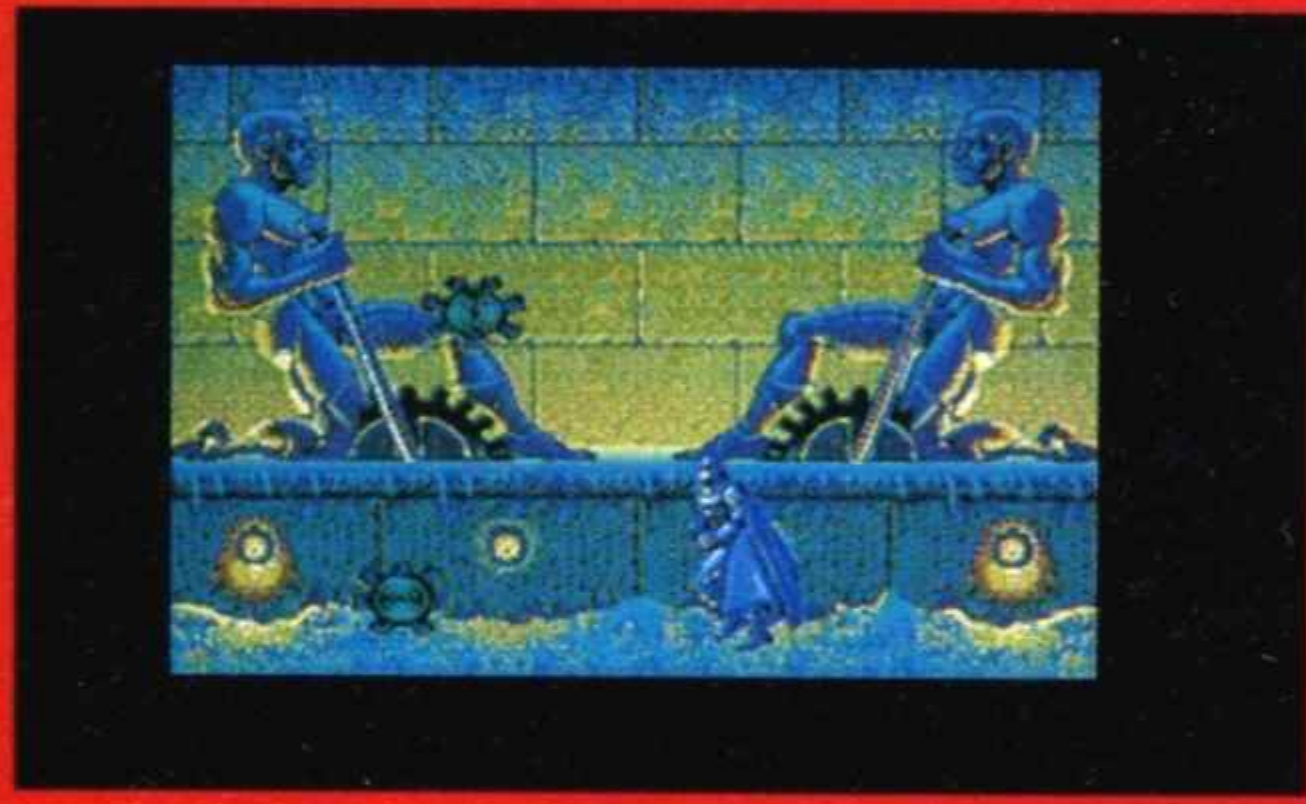
GAME GEAR JAPAN

Mickey Mouse 2 (Sega)
Green Dog (Sega)

SUPER NES NEWS

Notizia megabomba! La Anco Imagineer sta lavorando alla versione per Super NES di *Player Manager*, il simulatore di calcio manageriale figlio di *Kick Off* (già convertito, anche se assai malaccio, dall'Anco stessa). Sempre dalla Anco sono in arrivo *Powermonger*, *Super Turrican* e *World Class Rugby*.
La Storm, responsabile del buon *Super SWIV*, sta ultimando *Rodland* per il sedici Nintendo. Si tratta di un fantastico platform tondeggiante ed obeso che ha entusiasmato i possessori del Game Boy. Se amate *Bubble Bobble*, compratevelo, e se siete dei fan di *Rodland*, non perdetevi la recensione su uno dei prossimi GP. Per rimanere in tema Storm/Sales Curve, quest'ultima sta sviluppando per Super NES e Mega Drive il tie-in virtuale di *Il Tagliaerbe 2*, il sequel del film che uscirà in America a settembre.
Andiamo in Francia: dopo il bellissimo *Super Blues Brothers*, la Titus è intenzionata a lanciarsi massicciamente nel mercato consolare. I titoli che potrebbero apparir per il sedici bit di *Mario* sono: *Super Barbarian*, *Blues Brothers 2*, *Super Cauldron* (qualcuno si ricorda il mitico *Cauldron* della Palace per C64?), *Prehistoric 2* e *Crazy Cars III*.
Un'altra software house europea che ha fatto la storia dei videogiochi per home computer (leggi C64 e Spectrum) è la System 3, recentemente passata anche al settore console. Le prime opere per SNES sono *Silly Putty*, probabilmente uno dei tre platform più belli del 1992 per Amiga e *Myth*, probabilmente uno degli action/adventure più belli mai usciti per C64. La Ocean sta lavorando alla versione per SNES e Game Boy di *Sleepwalker*, un tie-in (ma non mi dire) ispirato ad un mediocre film di Stephen King, *I Sonnambuli*. Prossime conversioni PC/SNES: *Eye of the Beholder*, un RPG alla *Dungeon Master* mega galattico, *Dragon Strike* e *Battletech*.

KIKIKATAI (Natsume)

Possessori del Super NES esultate! Un vecchio gioco del Pc Engine è stato convertito, potenziato, arricchito e snocciolato per la vostra amata console. Si tratta, appunto, di *Kikikatai*, uno sorta di spara-e-fuggi/action game a scorrimento verticale, nel quale potete indossare i panni di un ragazzetto beota con tanto di kimono e sandali di legno oppure di un procione che sculetta più delle cento ragazze di "Non è la Rai" messe assieme. Avversari demenziali e situazioni al limite della razionalità sono solo alcuni degli ingredienti di questo gioco che ha riscosso un ottimo successo in Japan.

NEWS ANTEPRIME

EA Hockey **(in Usa,** ***NHL Hockey*****) e di** ***Bulls vs Lakers, Team USA, Lakers vs Celtics*****, insomma di tutte le simulazioni sportive più belle mai apparse su Mega Drive sotto l'etichetta EASN (Electronic Arts Sport Network), sono stati accusati di aver copiato spudoratamente il logo dell'emittente televisiva. Ciò è effettivamente vero, nel senso che la EA ha cercato di rendere la propria serie sportiva più similare possibile a ciò che si vede normalmente in televisione, creando un proprio (fittizio) network a immagine e somiglianza di quelli reali. Dopo dispute e litigi che vi risparmiamo, le due compagnie sono arrivate ad un accordo privato che ha evitato costose spese legali. Non sappiamo cosa comporti tale accordo, ma entrambe continueranno ad utilizzare il proprio logo (ESPN e EASN).**

Volete sapere qual è la console portatile più diffusa in Inghilterra dopo il Game Boy? Forza, provate a rispondere... Game Gear? Ciccata mostruosa! È il Lynx, che ha venduto circa 325,000 unità e sopravanza l'handheld Sega per quasi 50,000 pezzi. Lo scorso Natale l'Atari ha investito nel Regno Unito più di tre miliardi di lire per una campagna pubblicitaria che, nelle intenzioni dei dirigenti, dovrebbe rafforzare il proprio sedici bit (quasi) tascabile.

Ne abbiamo parlato qualche mese fa, ed ora eccovi la foto (ta-dah!): la Sonicola, ovvero la bibita di ***Sonic*****. Non cercatela dal droghiere perché è in vendita in Japone only.**

A.K.A. ALSO KNOWN AS...

1) ***Bio Hazard Battle*** **(Genesis)**
2) ***Power Wrestler*** **(Genesis)**
3) ***Major Title*** **(Super NES)**
1) ***Crying*** **(Mega Drive)**
2) ***Deadly Moves*** **(Mega Drive)**
3) ***Irem's Skins Game*** **(Super Famicom)**

THE LOST VIKINGS

Il nuovo platform della Interplay ha una grafica semplicemente eccezionale, ma, nonostante questo, sembra anche estremamente giocabile. E vi dirò di più, è perfino innovativo, perché, come nella maggior parte degli RPG e dei fantasy game sul mercato, permette di muovere non un solo personaggio, ma un'intera comitiva. Nel caso di *The Lost Vikings* é possibile guidare fino a tre baffutissimi vichinghi (Olaf, Baleog e Chacun), ai quali spetta il compito di sventare un'improbabile invasione aliena. Ben cinque mondi suddivisi in quaranta livelli, tanta azione, un po' di strategia, due etti di scamorza e ben duecentocinquantasei (e dico 256) colori su schermo contemporaneamente sono solo cinque dei sette miliardi di motivi per cui non dovreste perdere l'ultimo titolo dei papà di *Another World*. Speriamo che *Claymates* sia su questi livelli.

FAX FAX FAX FAX FAX FAX

La Acclaim ha terminato *WWF Steel Cage*, un'altra simulazione di wrestling per NES che si annuncia più cattiva del solito...

PC ENGINE DUO

RANMA 1/2

Non è nuovissimo, ma, in compenso, è galattico. Si tratta di quel picchiaduro che ha fatto impazzire Dupont, e che ora approda anche sul Duo. Come nel cartone animato, anche qui il protagonista è un tizio che si chiama Ranma Saotomé, il quale, come i Gremlins, quando viene a contatto con l'acqua subisce una mutazione, ma, anziché moltiplicarsi, si trasforma in una ragazza carina, ma battagliera, tale Ranma-chan. Nel gioco, demenziale più che mai, dovrete affrontare una serie di avversari che gli amanti del manga conosceranno benissimo (Moose, Kouchou, Ukyou e altri) in incontri alla *Street Fighter 2*. Grafica che più manga di così si muore, un must per tutti.

Palle di fuoco per partite di calcio scottanti

Ocio alla crapa...

Ranma 1/2 per Duo è meglio del manga omonimo!

RANMA 1/2 NEW

Tanto per cominciare, una considerazione di tipo "matematico": ma *Ranma 1/2 2* non dovrebbe corrispondere a *Ranma 1*? Lasciando questi dubbi logico-epistemologici al buon Biomassa, passiamo ad introdurre il secondo episodio della saga più amata da Dupont. Come nel precedente titolo della NCS, il gioco si riduce alla solita serie di scontri/incontri con avversari beoti sulla falsariga (?) di *Street Fighter 2*. In questo gioco troverete ben dodici combattenti (tutti i personaggi della serie ed anche di più) e corrono voci che sia possibile menare pestoni anche sotto forma di animale... Intanto cuccatevi la foto, la recensione sul prossimo gippì...

SNATCHER
(KONAMI)

Ne abbiamo parlato il mese scorso ed ora siamo finalmente in grado di mostrarvi le foto della sempre mitica Konami per il sempre mitico Duo. A metà tra *Blade Runner*, *Terminator* e *Nathan Never*, *Snatcher* è una sorta di avventura grafica ambientata verso la fine del 21° secolo, in un mondo che assomiglia moltissimo a quello immaginato da Ridley Scott, popolato da droidi, cyborg ed hacker telematici. Nei panni dell'agente segreto Gillian Seed vi ritroverete coinvolti in una missione più grande di voi, e potreste venirne travolti. Ci sono molti elementi cyberpunk (non a caso, uno dei personaggi del gioco si chiama Jean Jack Gibson). Grafica favolosa, animazioni da film Sci-Fi, ma testo, ahimé, in japanese only...

NEWS ANTEPRIME

BUSBY

MEGADRIVE

Ancora con il fiatone per la concitazione il nostro mega corrispondente da Londra Derek dela Fuente, visitata la Accolade, ci ha inviato le sue impressioni su quello che potrebbe diventare un nuovo cult game. Protagonista un gatto...

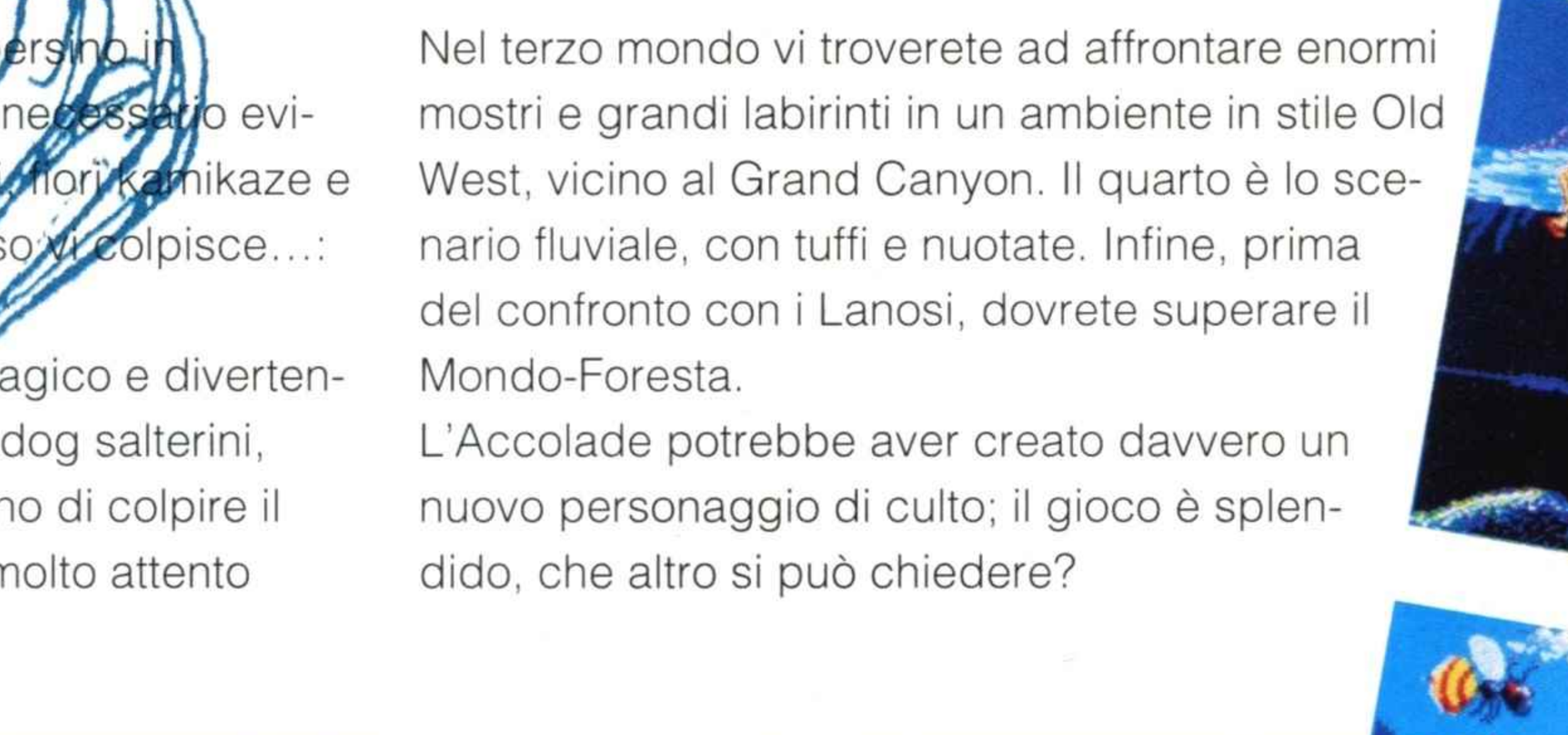
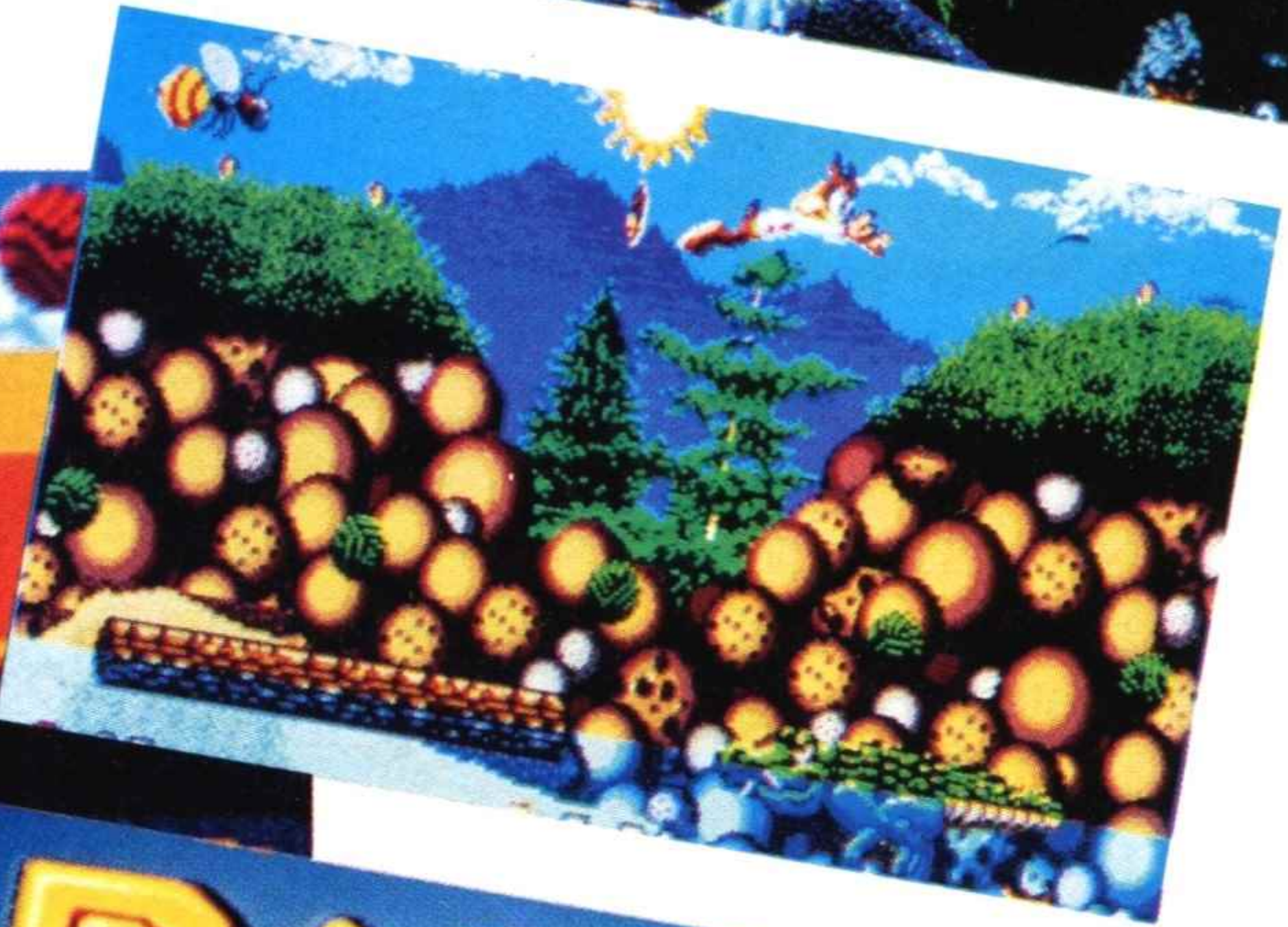
Bubsy è un gatto vissuto, ricco di personalità e fonte di divertimento; se durante il gioco non lo muovete per un determinato periodo di tempo, si annoierà e comincerà a battere sull'interno dello schermo per invitarvi a continuare. D'altra parte per lui non è un gioco, ma una cosa molto seria. La produzione mondiale di gomitoli di lana è in serio pericolo e sta proprio a Bubsy cercare di porre un rimedio. A quanto pare la Terra è stata invasa dai Lanosi, abitanti del pianeta Rayon, la cui civiltà è alimentata da grandi motori al plasma e fibre che vengono mantenuti in funzione da gomitoli di lana; queste macchine ne richiedono parecchi e il posto migliore per raccoglierne in grande quantità è proprio la Terra. Ma ad attenderli per bloccarne i loschi piani di conquista c'è un Supereroe!

Bubsy é un gioco di piattaforme principalmente orizzontale, molto fluido che occupa fino a 16 Mega! L'interattività è pressoché totale, attraverso cinque livelli d'azione assolutamente esilaranti. Soprattutto sono geniali le reazioni di Bubsy nelle diverse situazioni, alle rapide, ad esempio, o quando lo schermo viene rovesciato: se si bagna, come ogni gatto che si rispetti, si ferma per pulirsi ed asciugarsi, e si trasforma in una specie di palla di pelo gigante. Oltre ad avere un grande repertorio di espressioni e comportamenti diversi (oltre 40 animazioni differenti), Bubsy vi dice anche la sua opinione durante il gioco, ed è uno dei primi personaggi animati parlanti della storia dei videogiochi.

John Skell (uno dei designers) l'ha definito come "il Felino più all'avanguardia". La prima cosa che si nota appena iniziato il gioco è la meravigliosa grafica e lo scrolling parallattico multidirezionale; viene da pensare ad un prodotto Sega, date le qualità eccezionali e la presentazione a cui questa casa ci ha abituati. Verrete presto inghiottiti da questa storia piena di ostacoli e difficoltà, proprio come se steste assistendo ad un vero e proprio cartone animato, con trappole esilaranti e nemici irriducibili. Bubsy si muove attraverso sentieri diversi su cinque livelli, divisi a loro volta in tre "mondi", con l'aggiunta di un mostro di fine livello ogni dieci schermi. Ognuno dei sedici sotto-livelli è estremamente ampio (alcuni sono trenta schermi di lunghezza per dieci di altezza). Potrete aiutare Bubsy ad evitare pietre cadenti, uova, tombini e "Incontri Artigliati del Peloso Tipo".

Il sistema di controllo è molto semplice, ve ne accorgerete saltando in corsa enormi voragini o superando specchi d'acqua in cui potreste cadere ed annegare. Ci sono moltissimi mostri e

NEWS ANTEPRIME

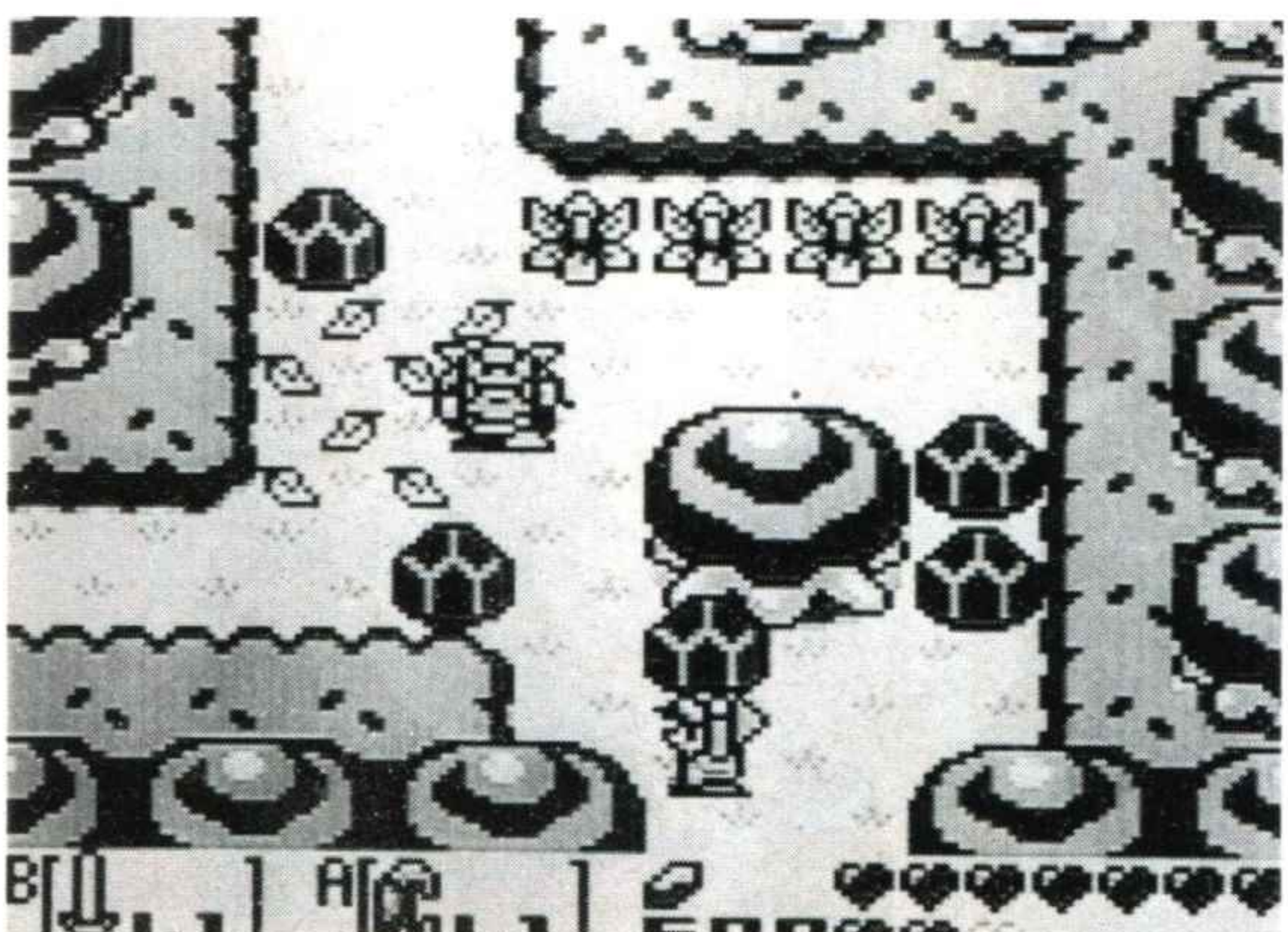
Power-Up, come invulnerabilità temporanea (Bubsy diventa nero), vite extra e incrementi di velocità, che potrete trovare interagendo con oggetti apparentemente inutili: quella che potrebbe sembrare una semplice pila di casse, per esempio, se usata nella maniera corretta potrebbe essevi molto utile.
L'obiettivo principale, oltre che restare vivi.(morire è una delle cose più frequenti che vi possano accadere!) è raccogliere i gomitoli di lana che appaiono di diversi colori. Molti dei gomitoli che sembrano assolutamente irraggiungibili, possono in realtà essere raccolti interagendo con elementi del paesaggio e del background. Questo particolare rende *Bubsy* molto simile a *Sonic*. Ci sono, naturalmente, molte caverne e stanze nascoste che aggiungono profondità al *gameplay*. Saltare su una piattaforma semovente e tenersi in equilibrio prima di risaltare via sulla prossima richiede un altissimo grado di abilità. Fate attenzione alle casse, che sono piene di bucce di banana, e quindi dovete sempre guardare bene dove mettete i piedi (pardon, le zampe).
Il primo mondo è quello esterno: cascate, salite rocciose sono parte dello scenario, e una parte si svolge persino in un'automobile. Per arrivare in fondo è necessario evitare pianoforti, macchine, oche volanti, fiori kamikaze e mille altri nemici. Se qualcosa di grosso vi colpisce...: kaputt!!!
Il secondo mondo è ambientato nel magico e divertente background di un circo: clown, hot dog salterini, gelati giganti e cani volanti cercheranno di colpire il nostro eroe, che, solo se saprà stare molto attento potrà farcela.
Nel terzo mondo vi troverete ad affrontare enormi mostri e grandi labirinti in un ambiente in stile Old West, vicino al Grand Canyon. Il quarto è lo scenario fluviale, con tuffi e nuotate. Infine, prima del confronto con i Lanosi, dovrete superare il Mondo-Foresta.
L'Accolade potrebbe aver creato davvero un nuovo personaggio di culto; il gioco è splendido, che altro si può chiedere?

Ed eccolo qui, il nostro gattone alle prese con tutti gli inconvenienti che gli sono toccati dal momento in cui ha deciso di difendere eroicamente il pianeta Terra dai "lanaffamati" invasori extraterrestri. La longevità del nostro eroe è naturalmente proporzionata all'abilità (e alla pazienza!) del videogiocatore cui sono affidate le sue sorti

CES'93

Il 1993 sarà un anno da ricordare: nuove tecnologie alzano il livello del divertimento (e dello scontro tra Sega e Nintendo) e nuovi sistemi portano il mondo dei videogiochi a vette fino ad ora impensabili. In questo dispaccio da Las Vegas, Rical ci racconta le notizie da "prima pagina", giusto prima di andare in macchina. Su Game Power di marzo troverete tutte le novità del CES di Las Vegas e molto altro ancora.

Un nuovo mostro tecnologico a 32 bit. Signori, ecco a voi la fantastica 3DO...

RECESSIONE? NO, GRAZIE

Sega e Nintendo non vanno d'accordo su niente, tranne che su una cosa: che il mercato dei videogiochi continua a crescere in modo vertiginoso.
Sega stima che il mercato americano è cresciuto nel 1992 del 50%, raggiungendo un fatturato di 4,2 miliardi di dollari (ovvero 630 miliardi di lire) e che nel 1993 dovrebbe crescere del 38% e arrivare a un fatturato di 5,8 miliardi di dollari (870 miliardi di lire). Sega ammette che la linea di prodotti della Nintendo - che include più di 30 milioni di NES a 8 bit - gli ha garantito il 59% del mercato contro il 38% della Sega. Ma nel mercato chiave delle console a 16 bit, Sega afferma che il Genesis (il nome americano del Mega Drive) e il Super Nintendo hanno chiuso alla pari con 4,5 milioni di console vendute ciascuno.

Nintendo risponde che non è vero niente e che ha superato alla grande la Sega vendendo nel 1992 quasi 7 milioni di Super Nintendo incrementando le vendite del 23% e conquistando l'80% del mercato americano dei videogiochi.
Da qualunque parte stia la ragione, l'unica cosa che ci viene da dire è: alla faccia della recessione!

Zelda su Gameboy ha già fatto esclamare a Dupont: "Aaayeaah!! Così ci potrò giocare anche quando vado in tram!"

EFFETTI 3-D IN TEMPO REALE

La Nintendo è sbarcata a Las Vegas con

SUPER FX

una valanga di titoli, alla testa dei quali c'è *Star Fox*, il primo videogioco per Super Nintendo che incorpora lo speciale chip Super FX.
Il chip aumenta le capacità del Super Nintendo consentendo di creare una serie di effetti quali "texture mapping", animazione tridimensionale di poligoni solidi, rotazione e ridimensionamento di sprite ed effetti luci ed ombre. Il Super FX permette inoltre di manipolare oggetti a velocità maggiore rispetto al normale.
La Nintendo offrirà alle case di software la possibilità di inserire il chip nelle loro cartucce per Super Nintendo, consentendo ai programmatori di creare giochi sempre più sofisticati in termini di grafica e velocità.
Star Fox, che è un misto di azione e simulazione di volo spaziale, con una visuale dall'interno e da dietro l'astronave e la cui uscita negli USA è prevista per il mese di marzo, sarà il primo di quattro titoli Super FX che la Nintendo lancerà nel 1993.

IL FUTURO DEI VIDEOGIOCHI

Con un gusto particolare per l'effetto teatrale, che si adatta perfettamente a una società che intende sposare Hollywood e Silicon Valley, la 3DO ha presentato un nuovo "entertainment system" che, secondo le intenzioni del suo presidente, nonché fondatore dell'Electronic Arts, Trip Hawkins, dovrebbe diventare lo standard mondiale per il multimedia interattivo.
Il sistema assomiglia a una console - ha anche un joypad che sembra la copia perfetta di quello del Super Nintendo - ma è in grado di trattare immagini video e grafica 3D come nessun'altra macchina prima d'ora.
I primi modelli saranno in commercio negli USA il prossimo autunno al prezzo di 700 dollari (circa 1 milione di lire) e visto il costo non sarà facile scalzare la Sega e la Nintendo dal loro trono, ma la 3DO ha il sostegno di società come la Matsushita, la AT&T e la Time Warner, oltre a decine di case di software.
I primi sistemi 3DO saranno apparecchi che si collegheranno al TV e faranno girare giochi su CD. Il software, oltre ai giochi, includerà programmi educativi e guide interattive per qualunque argomento, dagli strumenti musicali agli scacchi.
La dimostrazione che abbiamo visto al CES, durante l'affollatissima conferenza stampa, ci ha convinto dell'eccezionalità di questo nuovo sistema a 32 bit. Ma non siamo gli unici. "Hanno creato una piattaforma incredibilmente facile. Non mi aspettavo fosse così buona", ha dichiarato il presidente della Kaleida-abs, una società fondata da Apple e IBM per creare prodotti interattivi per uso domestico/ricreativo. "Se riusciranno a lanciarlo nei tempi previsti potrebbe riscuotere un grosso successo".

ZELDA IN BIANCO E NERO

Se pensate che *Super Mario Land 2* sia un gioco enorme, aspettate di vedere *The Legend of Zelda: Link's Awakening* per Gameboy. Quattro megabit di memoria hanno consentito ai programmatori Nintendo di creare un gioco grande quanto quello per Super Nintendo che metterà alla prova anche i più esperti appassionati della serie di Zelda, Dupont compreso.

REALTA' VIRTUALE PER MEGADRIVE

In risposta al Super FX chip della Nintendo, la Sega ha annunciato che entro il Natale 1993 lancerà negli USA una periferica di realtà virtuale per il Megadrive che si chiamerà Virtua Sega (chissà perché hanno tolto la 'l' finale?)
La tecnologia su cui è basata questa nuova periferica, afferma un comunicato della Sega, era fino ad ora disponibile soltanto alla NASA e all'esercito, per scopi di ricerca strategica e di addestramento. Virtua Sega sarà in grado di offrire una sensazione di totale immersione in un mondo completamente realistico, utilizzando visione stereo-ottica tridimensionale e percezione di profondità.
Virtua Sega dovrebbe essere disponibile negli USA il prossimo autunno con un primo gioco di realtà virtuale. Altri tre titoli dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno.

Allora che ne dite ragazzi? È poco bello? FANTASTICO!!!

1992 I migliori secondo GP

Ogni fine anno che si rispetti è infarcita di bilanci e consuntivi su tutto quello che è successo nei 12 mesi da poco terminati, dalle elezioni del presidente degli Stati Uniti scendendo fino alle/ai ragazze/i che ci hanno dato il due di picche... Inutile dire che anche la redazione di Game Power, riunitasi al gran completo ancora in fase di smaltimento panettone, ha tracciato il proprio bilancio del 1992 appena trascorso, e prima di arrivare al capitolo "ragazze/i che ci hanno dato il due picche" (mai una volta che si parli di ragazze/i che ci sono state/i!) si è fatta tappa obbligata sull'argomento "i migliori giochi del '92". Come potrete facilmente immaginare la pacata discussione che ne è sorta é in breve degenerata in una sorta di maxi rissa all'interno della quale ciascuno si arrogava il diritto assoluto di elezione del più bel gioco di questo o quell'altro settore. Come in tutte le redazioni che si rispettino comunque hanno infine avuto la meglio il buon senso e la democrazia. Così (quasi) di comune accordo si è deciso di fare una votazione (a scrutinio segreto) votando ciascuno il proprio gioco preferito nelle diverse categorie prestabilite. Visti gli interessanti esiti della votazione abbiamo deciso di darne pubblicazione, lasciandovi immaginare le discussioni e le polemiche che sono seguite alla lettura pubblica dei risultati. Dovendo commentare gli esiti ci viene in mente solo una cosa: Street fighter 2 uber alles. L'ormai leggendario picchiaduro di casa Capcom ha ricevuto consensi unanimi sia come miglior picchiaduro che come miglior conversione, stravincendo la categoria gioco dell'anno e mancando di un solo voto la prima (combattutissima) posizione per la miglior grafica/animazione. Meditate amici, meditate...

SPARATUTTO

Gioco	Voti
Thunderforce IV	8
Axelay	3
Parodius	4
Gates of Thunder	1
Super SWIV	1

Il Mega Drive si aggiudica la prima coppa di questa olimpiade con il cenobitico Thunder Force IV, mentre il Super Nintendo occupa ben tre postazioni in classifica con Axelay, il grande Parodius, e Super SVIW.

SIM. SPORTIVA

Gioco	Voti
NHLPA Hockey '93	9
J. Madden '93	4
Track'n'field in B.	1
Super Kick Off	1
Super Tennis	1
Top Gear	1

NHLPA Hockey '93 sale in vetta alla classifica votato persino da MBF, mentre John Madden si accontenta di un tiepido secondo posto (conquistato duramente).

PLATFORM

Gioco	Voti
S. Mario Land 2	12
Sonic 2	2
Rodland	1
Kid Kameleon	1
Robocod	1

Come potete notare Super Mario Land 2 ha stravinto in questa categoria, per altro abbastanza combattuta. Spero che alcuni di voi condividano l'opinione del recensore solitario responsabile della nomination di Rodland.

GRAFICA/ANIMAZIONI

Gioco	Voti
Magical Quest	4
Death Valley Race	4
Street Fighter 2	3
Art of Fighting	2
World of Illusion	2
Out of This World	1
Wonderdog	1

Magical Quest & Death Valley Race si confrontano nel primo pareggio in testa alla classifica di questa categoria: curioso, non è vero? Topolino e Vil Coyote a braccetto tra i circuiti integrati del Super Nintendo!

PICCHIADURO

Gioco	Voti
Street Fighter 2	17

Ma vieni! Unanimità assoluta per lo stramitologico Street Fighter 2, sul quale nessuno, dico nessuno, della redazione ha avuto il benché minimo dubbio o tentennamento. Come dite? Non siete d'accordo? Ma siete proprio dei tarpani!...

TIE-IN

Gioco	Voti
Super Star Wars	16
Alien 3	1

E chi poteva essere a votare Alien 3 per Mega Drive? Ma naturalmente la Bio Massa! Per carità, non che non meriti, ma di fronte a Super Star Wars...

ACTION GAME

Dyna Blaster 6
Super Contra 5
Alien 3 2
Star Wars 2
Megaman 3 1
Megaman 4 1

Il bellissimo Dyna Blaster per NES fa guadagnare una medaglia d'oro (alla carriera?) alla sorellina del Super Nintendo. Segnaliamo Star Wars per Game Boy, anche se con due soli voti: una cartuccia davvero da non perdere.

SONORO

Super Star Wars 6
Parodius 5
Wonderdog 3
Soul Blazer 1
Gates of Thunder 1
Sonic 2 1

Wonderdog si aggiudica un facile terzo posto con tre voti, ma Super Star Wars e Parodius aggiungono altre due medaglie (una d'oro e l'altra d'argento) al ricco panorama di titoli Super Nintendo.

PUZZLE STRATEGY

Lemmings 12
Mega-Lo-Mania 3
Push-Over 1
Cameltry 1

Anche Lemmings riceve la quasi totale preferenza della redazione di Gippì, per la sua intelligenza e per l'originalità. Mega-lo-Mania, invece, riceve le preferenze di MBF.

GIOCO DELL'ANNO

Street Fighter 2 11
Super Mario Kart 5
Desert Strike 1

La stragrande maggioranza di noi ha immediatamente pensato al picchiaduro che vanta più tentativi di imitazione della storia delle console, alcuni hanno pensato a Super Mario Kart, troppo divertente, ma chi sia stato a votare Desert Strike, rimane tutt'ora un terribile mistero: (Neon).

GIOCO PIU ORIGINALE

Out of This World 12
Faceball 2000 4
Death Valley Race 1

Out of This World è veramente originale e divertente, e non poteva non vincere almeno un premio. D'altra parte i Game-Boyz esulteranno nel vedere Faceball 2000 in questa categoria, gioco che, forse, avrebbe meritato qualche voto in più.

BEOTATA DELL'ANNO

Hokuto No Ken 6 8
Pro-Wrestling 2
Wizardry 5 2
Sonic 2 2
Smash TV 1
Pitfighter 1
Wrestlemania 1

Vi avevamo preannunciato che Hokuto No Ken 6 era un po' deludente, vero? Bé, non è solo deludente, è davvero una beotata. Bé, non è solo una beotata...È la Beotata del 1992! Tra le altre nomination (la redazione si è veramente sbizzarrita in questa categoria) notiamo ben due voti a Sonic 2...Ironia? Sarcasmo? Tarpaneria? Arp! Ai poster l'ardua sentenza!...

CONVERSIONE

Street Fighter 2 17

MA VIENI!!! Seconda unanimità assoluta da parte di tutta la redazione di Game Power (Apecar compreso)! La migliore conversione del 1992 è Street Fighter 2, dal Coin-Op al Super Nintendo non ha perso un colpo!

SOFTWARE HOUSE

Konami 6
Nintendo 6
Capcom 3
Electronic Arts 2

Altra parità al primo posto, altra medaglia d'oro spezzata in due dalle preferenze della redazione: la Konami ha dalla sua titoli come Parodius e Super C, e la seconda, uno per tutti, il fantastico Super Mario Land 2.

KONAMI

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

RPG ADVENTURE

Soul Blazer 7
Zelda 3 5
Final Fantasy Adv. 3
Landstalker 1
Maniac Mansion 1

Soul Blazer sbanca, ma i giocatori del mattoncino bianco/nero della Nintendo possono consolarsi con uno dei più vasti e divertenti adventure mai realizzati per Game Boy: Final Fantasy Adventure.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!

MINDSCAPE INC

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

PROVE game power

Quante volte avete odiato la storia seduti sui banchi di scuola. Anche noi non siamo da meno, ma qualche preferenza l'abbiamo conservata. Ecco gli idoli delle nostre sessioni di studio...

AlKross - Ghandi

L'apostolo della non-violenza è uno dei miti giovanili del motociclista della nostra redazione. "Prima o poi verrà un giorno in cui tutti i popoli...ecc., ecc."

Dupont - Napoleone

Dupont ha manie di grandezza. Da un po' di tempo a questa parte lo vediamo aggirarsi per la redazione con uno strano cappello e una mano sullo stomaco.

Red Fury - Platone

Da quando ha cominciato a studiare filosofia in università non parla d'altro. Che voglia seguire le orme di MBF...Fra un po' leggeremo delle recensioni infarcite di citazioni dotte.

MBF - Nietzsche

Il nostro super-filosofo-rapper rilancia Nietzsche. Matteo, non ti sei ancora stufato di giocare a Mick e Mack!? E staccati da quel Megadrive!

Sir Biss - Buffalo Bill

"A quel tempo io ero un ragazzo, che giocava a ramino..." Il nuovo acquisto di Gippi sfrutta l'occasione per ricordare il grande Francesco de Gregori. 'A France' sei er mejo!

Random - Nuvola Bianca

Un grande capo indiano per il recensore più fuori di testa di GP. Se ci fosse stato lui il generale Custer le avrebbe prese molto prima.

Apecar - Che Guevara

Uno degli ultimi eroi del nostro tempo, scomparso in Bolivia dopo aver lottato tenacemente per la libertà in quel di Cuba. "Hasta la victoria, siempre!"

Scarlet - Lenin

La Rivoluzione d'Ottobre è stata un clamoroso fallimento! Non ditelo a Scarlet...gli verrebbero le lacrimone agli occhi. Avanti popolo...

Incal - Savonarola

Ma quando la smetterà di inveire contro il mondo intero (quello forse era Madoc NdR)? Allora Incal torna a scrivere per noi, tutta la redazione ti acclama!

Madoc - Giuda

Affascinato dalla performance di Carl Anderson in Jesus Christ Superstar, Madoc non ha avuto dubbi. O meglio, forse di dubbi ne ha avuti parecchi, bye.

BioMassa - G.Khan

Certo che se Bio se le va a cercare...Chi altri poteva scegliere la nostra Biomassa se non il più grande imperatore dei mongoli?

Log - Garibaldi

Il miglior generale di tutto il Risorgimento italiano, l'unico a non essere mai stato sconfitto. Del resto nemmeno Log perde mai una partita a un videogioco calcistico. Vai Loggol!

Raist - S. Agostino

Il buon Raist quest'anno è stato costretto ad abbandonare la sua 127 blu. Se ne è subito pentito e si è dedicato alla lettura di S. Agostino per rimediare al suo errore.

Mystere - Leonardo

Il fratellino di Neon è in realtà imparentato con il più celebre Martin fumettistico. Come lui è, infatti, appassionato di storia dell'arte.

Raves - F.lli Wright

I fratelloni di Gheim Pauà che fanno volare i possessori di PC Engine hanno scelto i fratelli che per primi riuscirono a volare su un aereo. A quando un PC Engine con le ali?

Rical - Mc Luhan

Il famoso professore canadese che teorizzava dell'influenza dei media sul nostro modo di percepire la realtà. Che anche i videogiochi c'entrino qualcosa?

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

FOTO SEGNALETICA
Sorge spontaneo chiedersi: ma come può un beota del genere consigliarmi coerentemente come spendere i miei agognati risparmi? Non vi biasimiamo. Fidarsi è bene, non fidarsi vuol dire non giocare. Lacerante.

COMMENTO
Il parere del recensore. Nella storia della editoria videoludica mondiale, nulla è mai stato fonte di litigi, argomentazioni, lettere roventi e dibattiti filosofici come queste righe. Il commento è strettamente personale e quindi soggettivamente interpretabile, ma se trovate il vostro recensore di fiducia, tenetevelo bene stretto. Plastico.

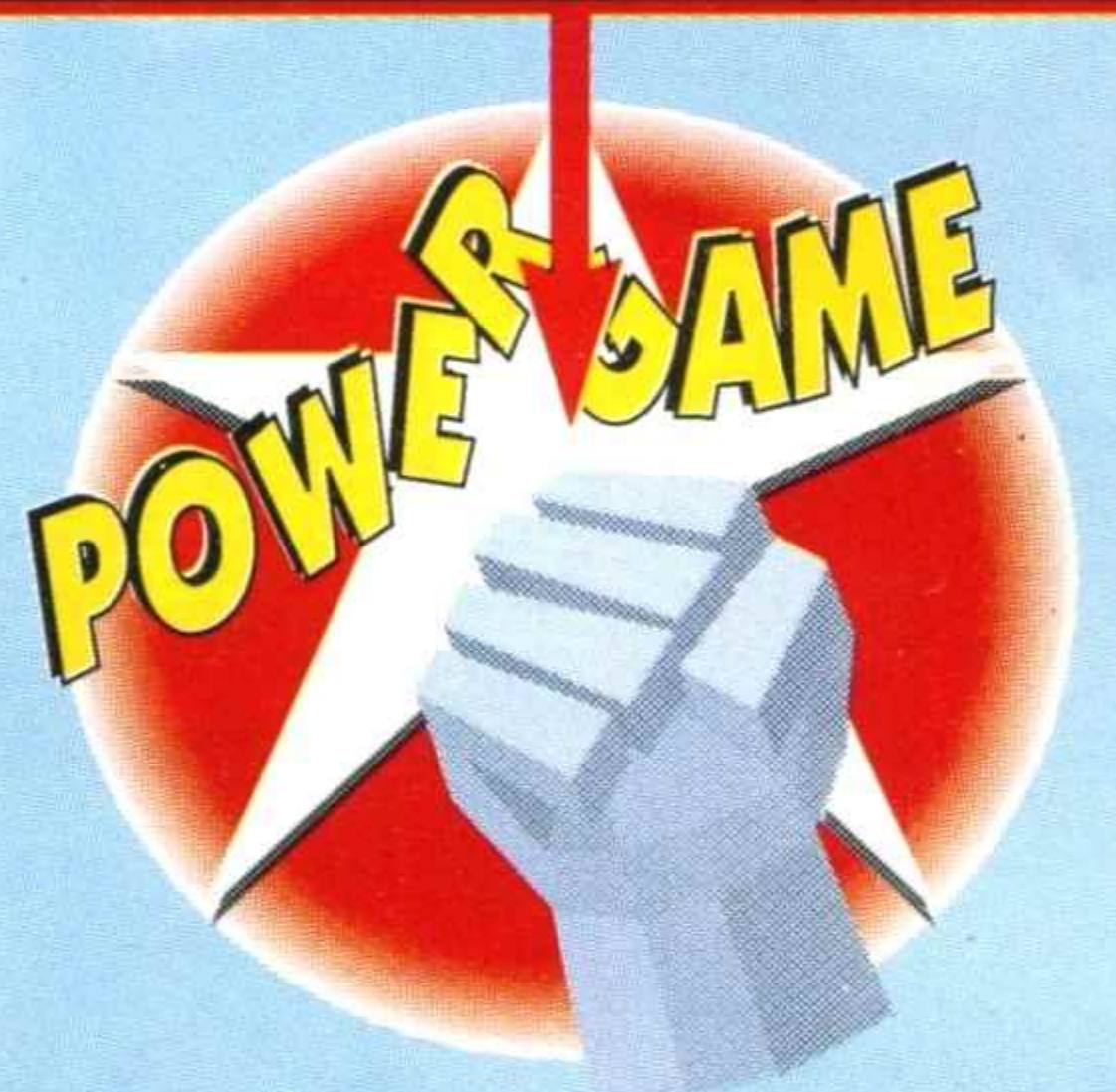
CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

POWER GAME

?

Ma chi è

COMMENTO & VOTO

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realiz-zazione video-ludica-tecni-ca-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recen-sori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di gio-carci, figuratevi la Biomas-sa durante la sua ultima ... grante.

SN SUPER NES

14%

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rivoluzione
Casa	Epocale
Distribuzione	Medievale
N°Giocatori	Legioni
Continua	Centenari
Livelli di Difficoltà	Il aC

STORICO

SOTTO CONTROLLO

Nintendo GAME BOY

Bio-interruttore per una Biomassa speciale...

Martellatelo senza ritegno. Sollazzante!

Potreste provare a farvi un caffé.

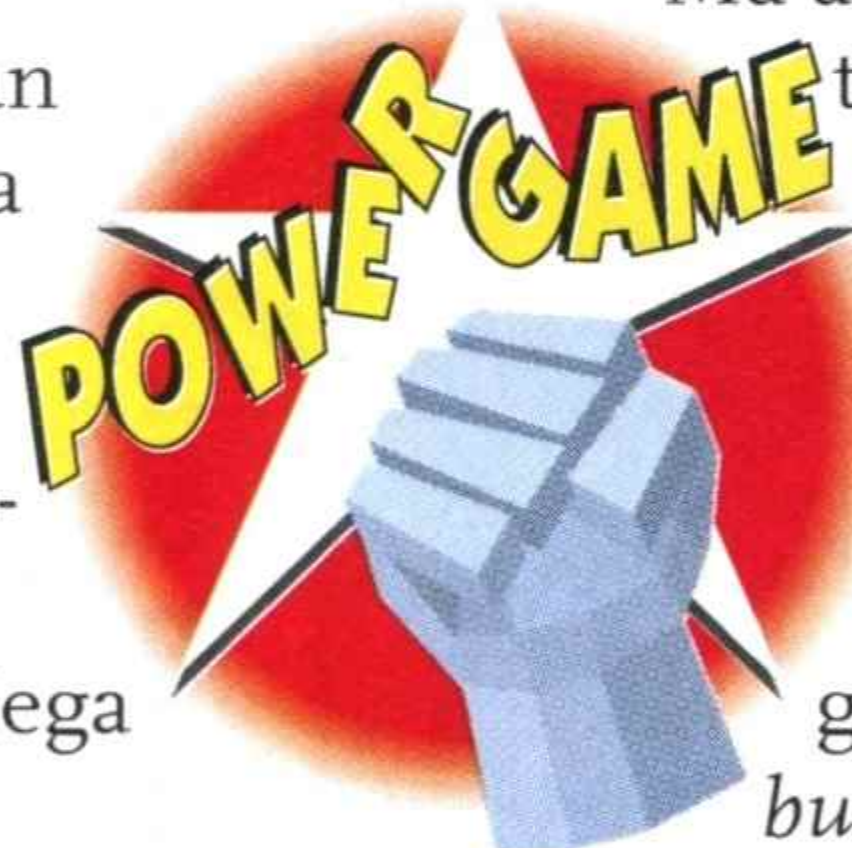
SOTTO CONTROLLO
Quele sarà l'utilità di questo box ancora non si sa. Le varie interpretazioni giunte in redazione non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa è riuscita a spiegarci il recondito significato. È grave? Adiposo.

MICK & MACK GLOBAL GL

MD MEGADRIVE

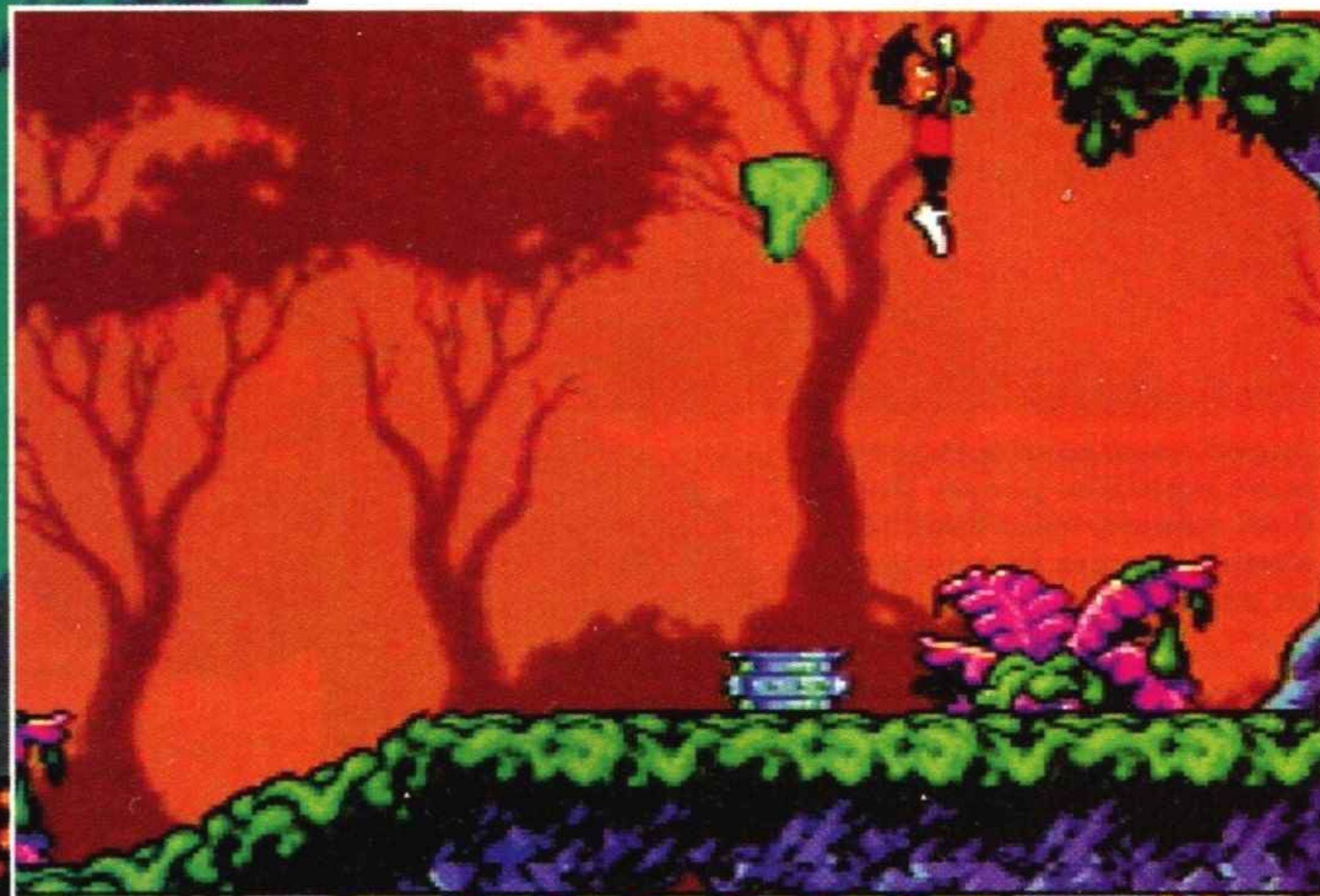
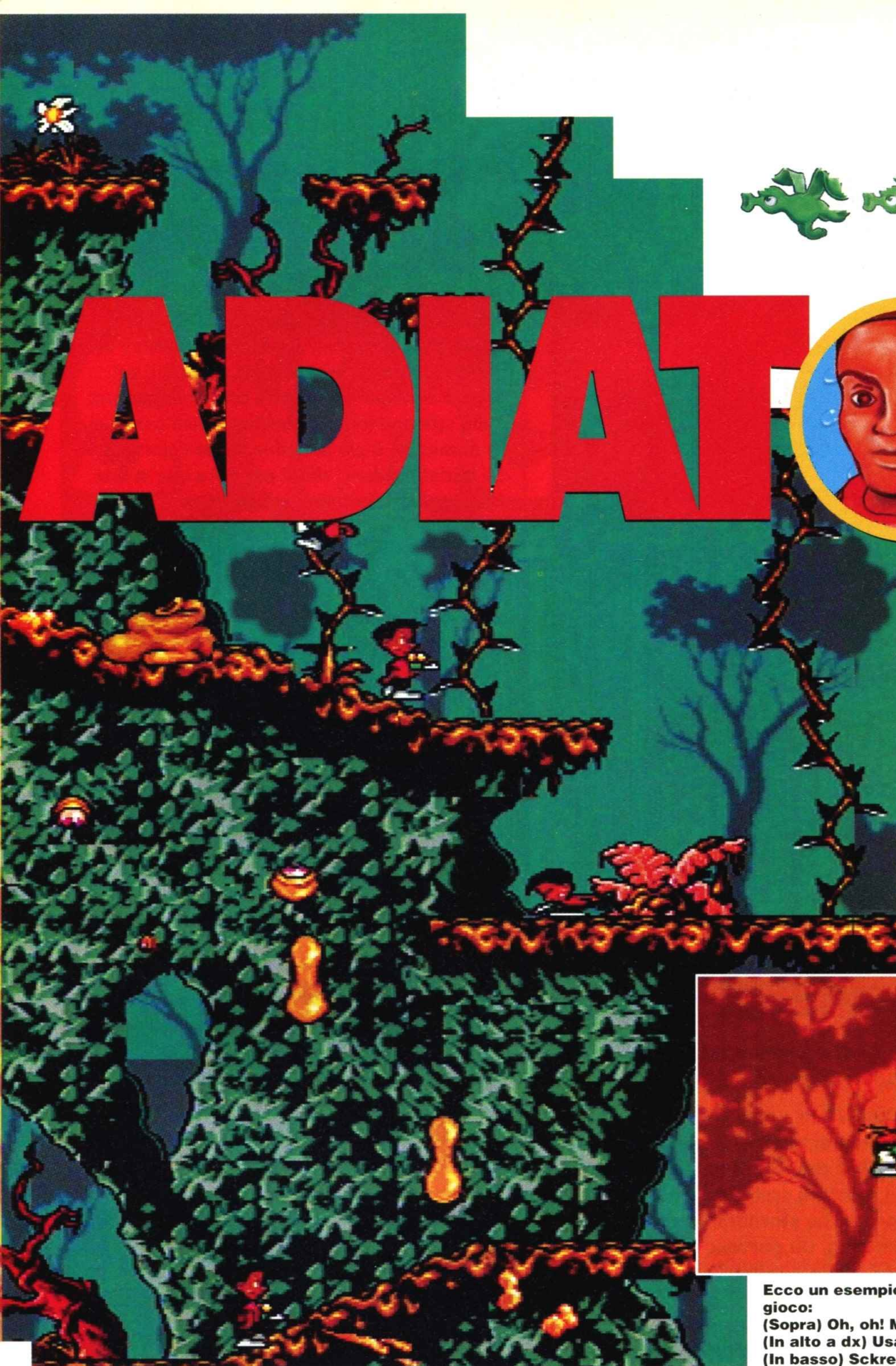
Dopo l'ottimo *Terminator*, la Virgin torna a sconvolgere gli slot del Mega Drive con *Mick & Mack: Global Gladiators*... E le teste cominciano a girare...

Con i miei preconcetti kappiani di arte videoludica, ho rigirato tra le mani la confezione di *Global Gladiators* con un certo scetticismo: "Gioco Sponsorizzato dalla Mc Donald's", ommadonna, già mi immaginavo la pubblicità degli hamburger tra un livello e l'altro ed i buoni per una cocacola per chi terminava il gioco, e stavo cercando le parole giuste per stroncare l'ultimo titolo Virgin.
Poi ho inserito la cart nel mio Mega Drive.
E ho cambiato idea.
Di brutto.
Dopo una delle migliori intro mai viste sul Mega Drive, con tanto di digit-urlo "VIRGIIIN!" (evidente parodia del "SEEE-GA" di *Sonic*), canzoncina rapposa e fumetto di presentazione ambientato stranamente in un fast-food, sono stato letteralmente risucchiato in un gioco demenziale ma incredibilmente giocabile e coinvolgente, programmato in modo straimpeccabile.

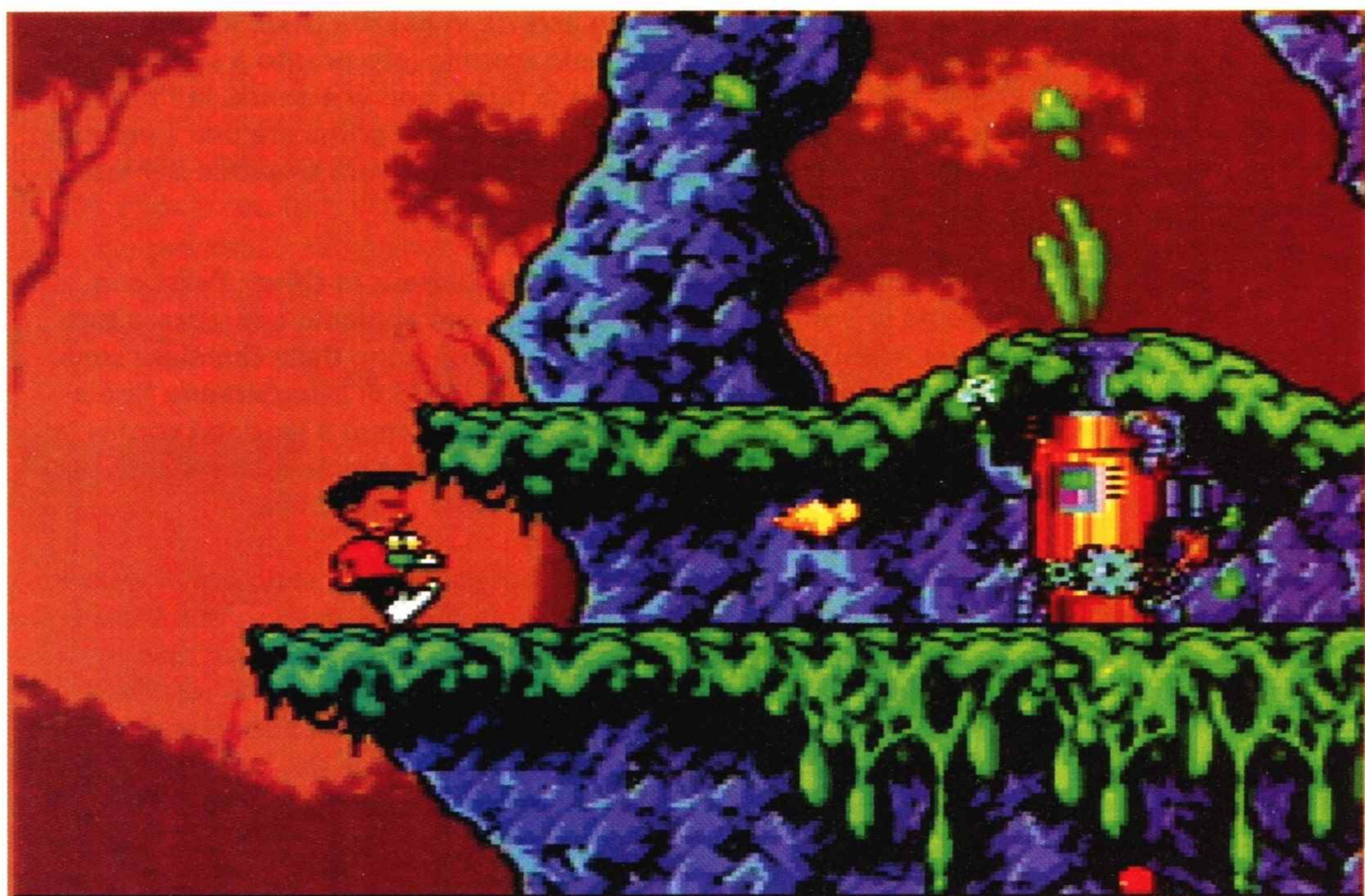
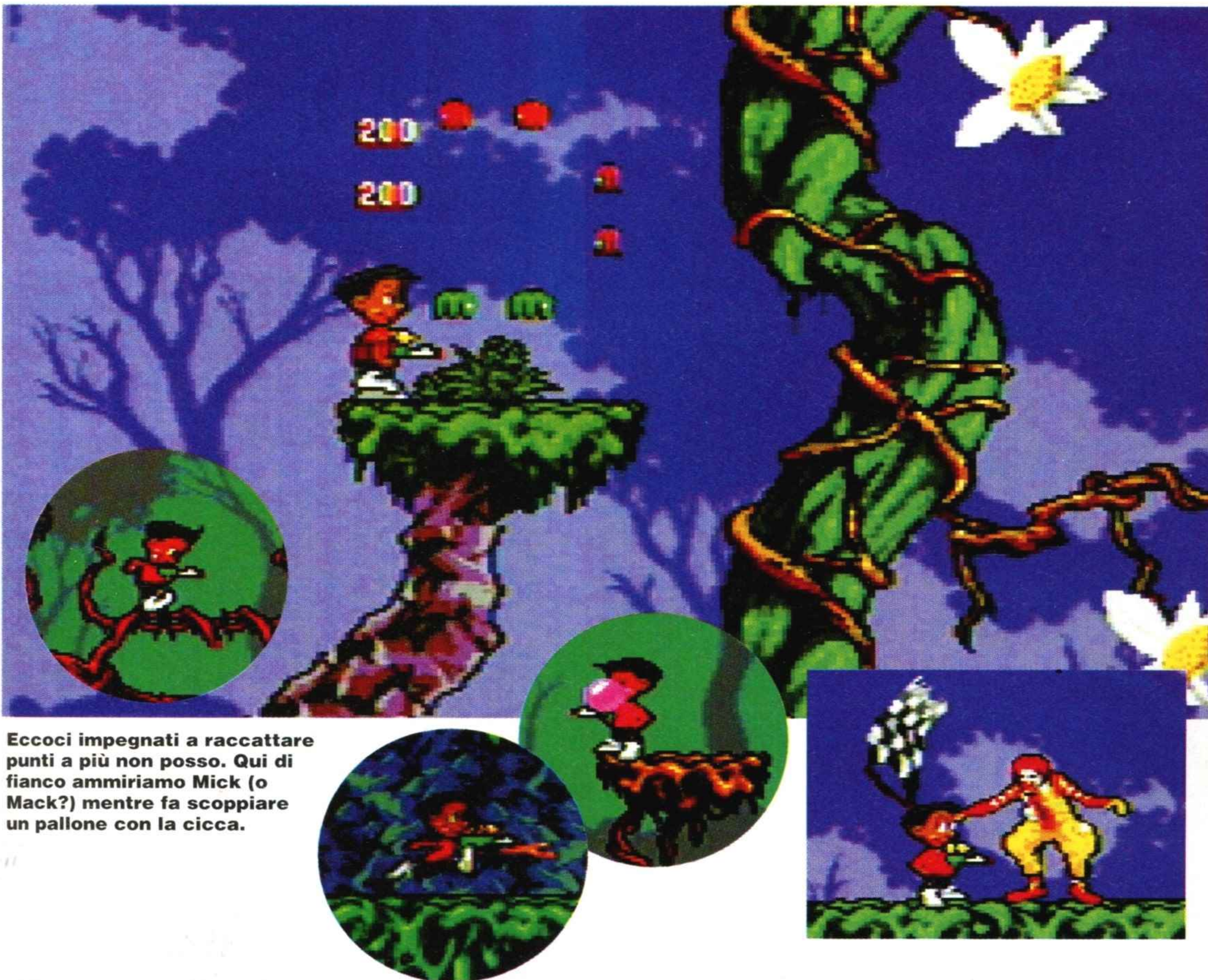
POWER GAME

Ma andiamo con calma, o mi andrà di traverso il mio hamburger di soia. Dunque, *Mick & Mack* sono due simpatici bambinetti armati di Super Soaker (in patria, Liquidator o giù di lì), una pistola ad acqua caricata a slime, poltiglia gelatinosa lanciata dal film *Ghostbusters* e quindi sfruttata in dozzine di film, videogiochi, etc. per la solita Legge del Riciclo (che è la bici del monarca).
I due - dicevo - devono salvare il pianeta Terra ormai contaminato gravemente, ripulendolo da tutta la spazzatura che gente beota sparge ovunque, cucendo il

SLIME OR BE SLIMED

Game Power vi svela tutti i bonus che potrete trovare nel corso del gioco, ricordandovi che ognuno di essi incrementa il vostro punteggio di ben 1000 punti:
HEART: Cuore e Batticuore per *Mick & Mack*: vi rappuppa tutta l'energia che avete perso da bravi smemorati.
CLOCK: ha la forma di una sveglia e vi regala tempo aggiuntivo per finire la sezione che state affrontando. Se amate le esplorazioni e il mapping, il clock è indispensabile. Tempo? Prezioso...
CONTINUE ARROW: è una freccia rivolta verso il basso che vi permette di ricominciare a giocare da quel punto quando perdete una vita, invece di ripartire dall'inizio del livello...
CONTINUE COIN: per rigiocare ancora dal mondo in cui siete morti (pace all'anima vostra) con un altro personaggio.
Una vita bonus ogni 100,000 punti... E dire che per due punti passa una sola linea...

ADIATORS

Ecco un esempio delle numerosissime animazioni che caratterizzano i protagonisti del gioco:
(Sopra) Oh, oh! Ma dove diavolo ci siamo ficcati?
(In alto a dx) Usando il trampolino possiamo compiere dei balzi incredibili.
(In basso) Sckreeeech!!! Una frenata mega dopo una corsa a perdifiato.

buco dell'Ozono con una pezza celeste, preservando la Foresta Amazzonica dallo sfruttamento indiscriminato (i cui responsabili sono anche coloro che disboscano le selve riducendole in pascoli per i ruminanti, che poi diventano hamburger, ehm...), etc.

Vi lascerei riflettere sul tema ecologico una mezz'ora buona, ma la recensione deve andare avanti: *Global Gladiators* è un platform a scorrimento orizzontale costituito da dodici, interminabili livelli, suddivisi in quattro mondi: Slime World, Mystical Forest, Toxi-Town e Artic. Ognuno di essi è saturato da una serie pazzesca di macchine inquinanti e di avversari tarpani che vanno eliminati a colpi di slime, raccogliendo al volo, nel contempo, le innumerevoli "Emme" di Mc Donald's che sono disseminate in tutti i livelli, ricordando che il minimo richiesto per

Eccoci impegnati a raccattare punti a più non posso. Qui di fianco ammiriamo Mick (o Mack?) mentre fa scoppiare un pallone con la cicca.

BONUS GAME

Accessibile solo dopo la raccolta di almeno 75 simbolini di Mc Donald's...
Bonus ecologico ed edificante che consiste nel ciapare al volo lattine, giornali e bottiglie usate, per riporle nell'apposito contenitore di raccolta. Come fare? Semplice, i pulsanti del joypad corrispondono ai tre container presenti sullo schermo (con A le bottiglie vanno in quello di sinistra, B per le lattine, C per i giornali). Se lasciate cadere i rifiuti per terra o se vi fate beccare da un'incudine, è Game Over.

SLIME 'EM ALL

Ed ora, cuzzatevi tutti i mondi tondi di *Global Gladiators*: questa si chiama grafica!

SLIME WORLD
Livello blobboso pieno di fluido che uccide. Ocio a non scivolare nei laghi di slime che ribollono di liquido corrosivo. Bonus segreti sono spesso raggiungibili con il Jet Pipe, una sorta di trampolino per balzellare più in alto di una certa grappa. I mostrilli scellerati che popolano questo mondo sono Goober, un ammasso viscoso ed informe che sfornacchia slime a tutto andare; Squeak Beak, una sorta di Goober alato, lo Slime Pig, un porcello gommoso e la temibile Slime-o-Matic Mark II, un macchinario che produce scorie altamente tossiche ed inquinanti, figlio degenerato della società industriale...
MYSTICAL FOREST
Grafica arborea per una foresta in pericolo di vita. Le piogge acide hanno trasformato simpatici animaletti in mostri ribaldi e deformi: le trote salmonate sono diventate piranha voraci (Snappy); i rami dei pini si sono trasformati in accette impazzite (Axl), mentre il cugino di Cip e Ciop, ovvero Biz "E" Beaver è uno scoiattolo scarmigliato pronto a scagliarvi sul nasone un scheggia di legno che fa alquanto male. Se la fauna non vi è amica, la flora non è certo Amiga: prestate tripla attenzione a Yuckmouth: quella che prima era una simpatica margherita timida e profumata si è mutata ora in una pianta carnivora tropicale dentata e puzzolente...
TOXI-TOWN
Un livello che ricorda le città sporche e fecciose descritte da Dickens in *Oliver Twist* o in *Tempi Difficili* e che si estende in verticale sulle impalcature che abbiamo apprezzato tutti nel finale di *Darkman* di Sam Raimi. Le palle di fuoco che fuoriescono dalle ciminiere sono letali per i poveri *Mick & Mack*, mentre i martelli pneumatici (Jack) vi inseguiranno fino a spiattellarvi. Ocio anche ai bidoni dell'immondizia che non esiteranno a lanciarvi contro lattine e rifiuti vari. Se per Berto il cielo è rosso, in *Global Gladiators* è viola ed amaranto perché i fumi tossici non lasciano più passare i raggi solari... Brutta prospettiva.
ARTIC WORLD
I primi devastanti effetti derivanti dallo squarcio nella barriera ozonica sono ormai visibili al polo, teatro dell'ultima serie di livelli di questo avvincente gioco. Questi sono infestati dalle creature più stananti che si siano viste negli ultimi platform. "Frosty" è un orso in tutti i sensi: è scontroso e poco socievole, oltre ad essere pulcioso come pochi, mentre lo Splatter Bat è un pipistrello di ghiaccio con tendenze vampiresche. Ma il più nefando di tutti è lo Yeti: se lo avvistate, spulezzate immediatamente. Al termine del gioco vi scontrerete con quella canaglia dell'Uomo di Ghiaccio: "freddatelo" (non so se avete colto) e il pianeta sarà salvo!

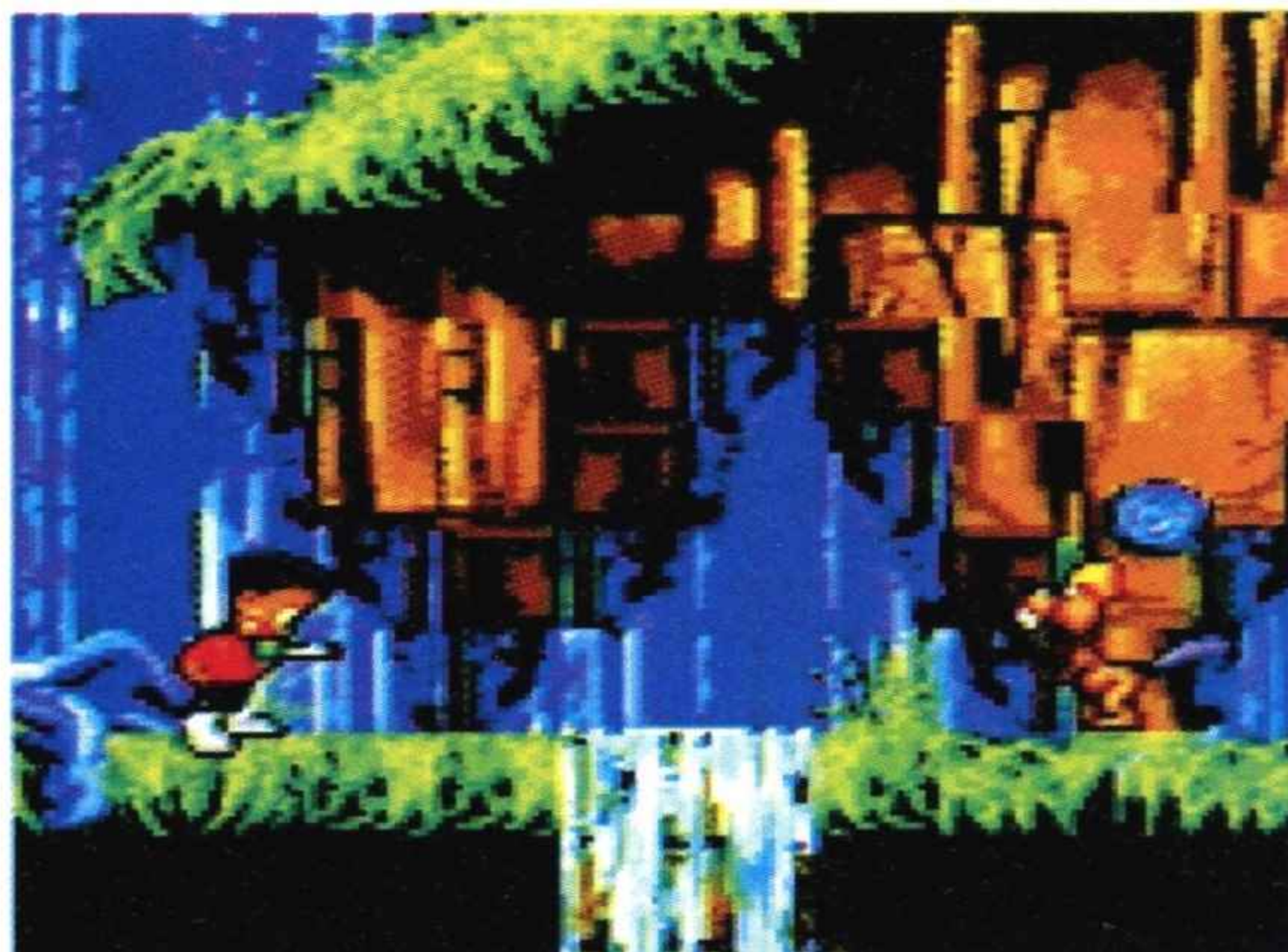
Queste piattaforme sono solide, altre un po' meno: è sempre meglio stare attenti a dove si mettono i piedi, onde evitare brutte sorprese

Un assortimento di scenette gustose tratte da *Mick & Mack*.
(In alto a sx) Quel cuore è difficile da raggiungere ma se ci teniamo alla pelle sarà meglio darsi da fare.
(In alto a dx) Uelà, ma che bella dentatura signore, ha mai pensato di usare Torbate?
(In basso a sx) La nostra pistola sputa slime più veloce della luce!
(In basso a dx) Ahi, ahi...quell'uccellaccio sembra avercela proprio con noi.

MBF

Il mondo ghiacciato è, forse, quello più spettacolare graficamente, caratterizzato da mostri spassosissimi.

terminare uno stage è 30. Raccogliendone 75 accederete al recycle bonus (vedi box), mentre cuccandone sedici in rapida successione vi beccherete il "cool" bonus. Attenti al tempo! Vi viene concessa una durata massima per completare ogni sezione, pena la perdita di una delle tre vite con le quali intraprendete l'avventura. Al termine di ogni livello riceverete i complimenti dallo sbandierante clown scelto dalla Mc Donald's come personaggio-simbolo (tra parentesi, il pagliaccio assomiglia un fraccaio al sinistro Pennywise di *It*) e da una pioggia di Emme. Sembra facile, sembra idiota, invece *Mick & Mack* è estremamente avvincente, piuttosto difficilotto, e sicuramente il miglior gioco europeo mai realizzato per Mega Drive.
La grafica è semplicemente suggestiva: Artic World è uno sfarzo da vedere e una sfida da giocare, mentre lo slime dei primi livelli sembra mucosamente reale! Una parola sola per definire le animazioni di Mike E. "Freedom" Dietz: G-A-L-A-T-T-I-C-H-E! Gli eroi del gioco vantano oltre 1250 frames ciascuno, ovvero dieci volte più di tutto ciò precedentemente visto su Mega Drive (a parte *Ecco*). È fortissimo seguire le espressioni di *Mick & Mack* quando si ritrovano appollaiati su uno dei trespoli invisibili che abbondano soprattutto nei primi livelli... Il sonoro non è da meno: un ottimo soundtrack è accompagnato da un parlato digitalizzato sganascioso (mitico l'AWESOME quando vi cuccate un bonus particolare)... Troppobbbello!

si ringrazia joystick fun - MI

Gli ostacoli da superare sono sempre abbastanza evidenti. I programmatori non hanno affidato al caso la nostra vita di videogiocatori.

COMMENTO & VOTO

90%

Glutinoso! Ecco come si potrebbe definire *Global Gladiators*. Giocate una partita e non vi staccherete più dal joypad. L'azione collosa si avvale di uno scrolling fluido come lo slime annata '73 e di un gameplay brioso e trascinante. Altro che *Sonic 2*, se volete un gioco che vi impegni veramente e che non riporrete sullo scaffale dopo un paio d'ore, questa cartuccia della Virgin fa veramente per voi. I miei personali complimenti a David "I need more artists" Perry, il programmatore del gioco: sono veramente curioso di visionare il suo prossimo game sponsorizzato, *Spot*. Scaracchiamo insieme lo slime di *Mick & Mack*!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mick&Mack as the Global G.
Casa	Virgin
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

-muove il tizio nella direzione corrispondente
-tenendolo premuto, vi permette di correre alla Sonic!
-premendo assieme il pulsante di sparo, spara nella direzione scelta
-stando fermi, permette di vedere la parte soprastante o sottostante dello schermo

Salta

Fuoco

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

ocean

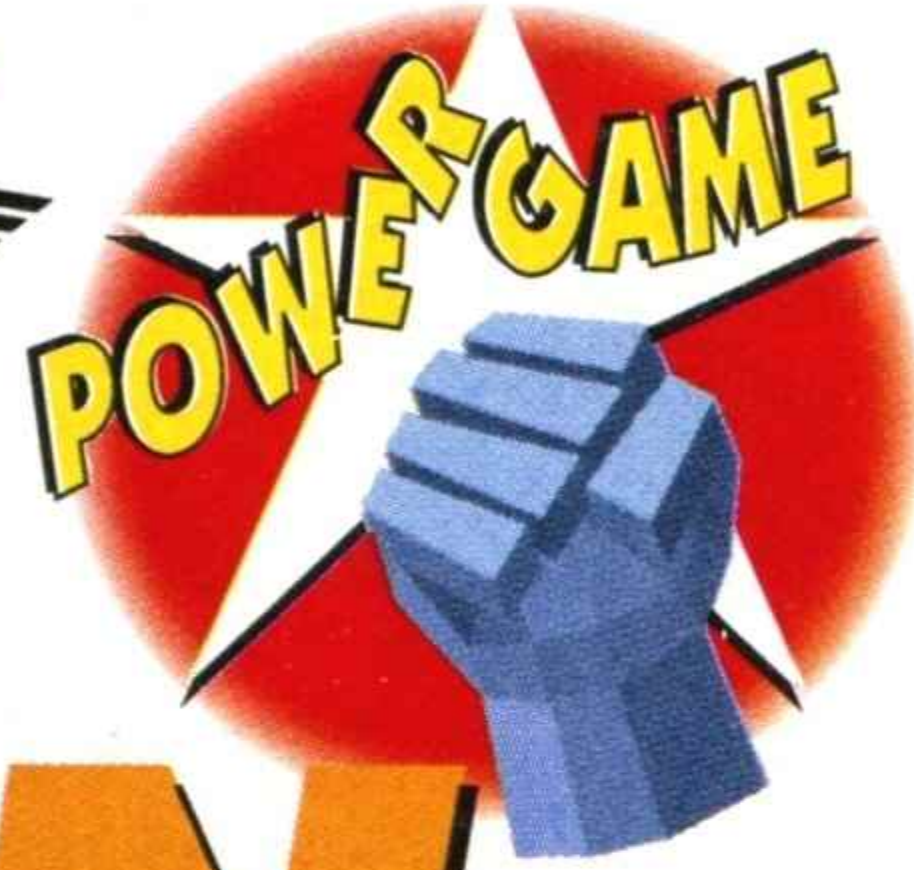
TOYS LEADER

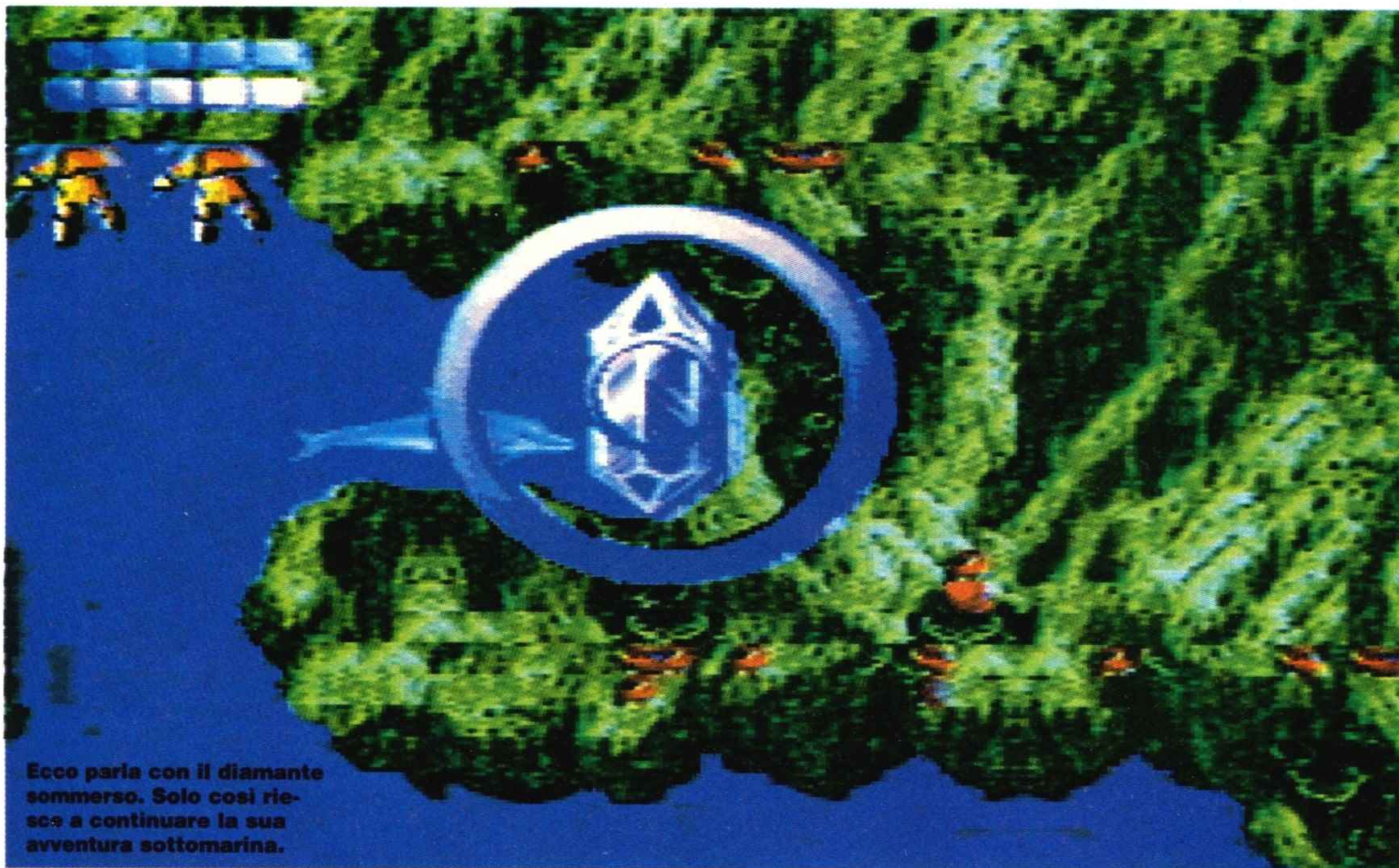
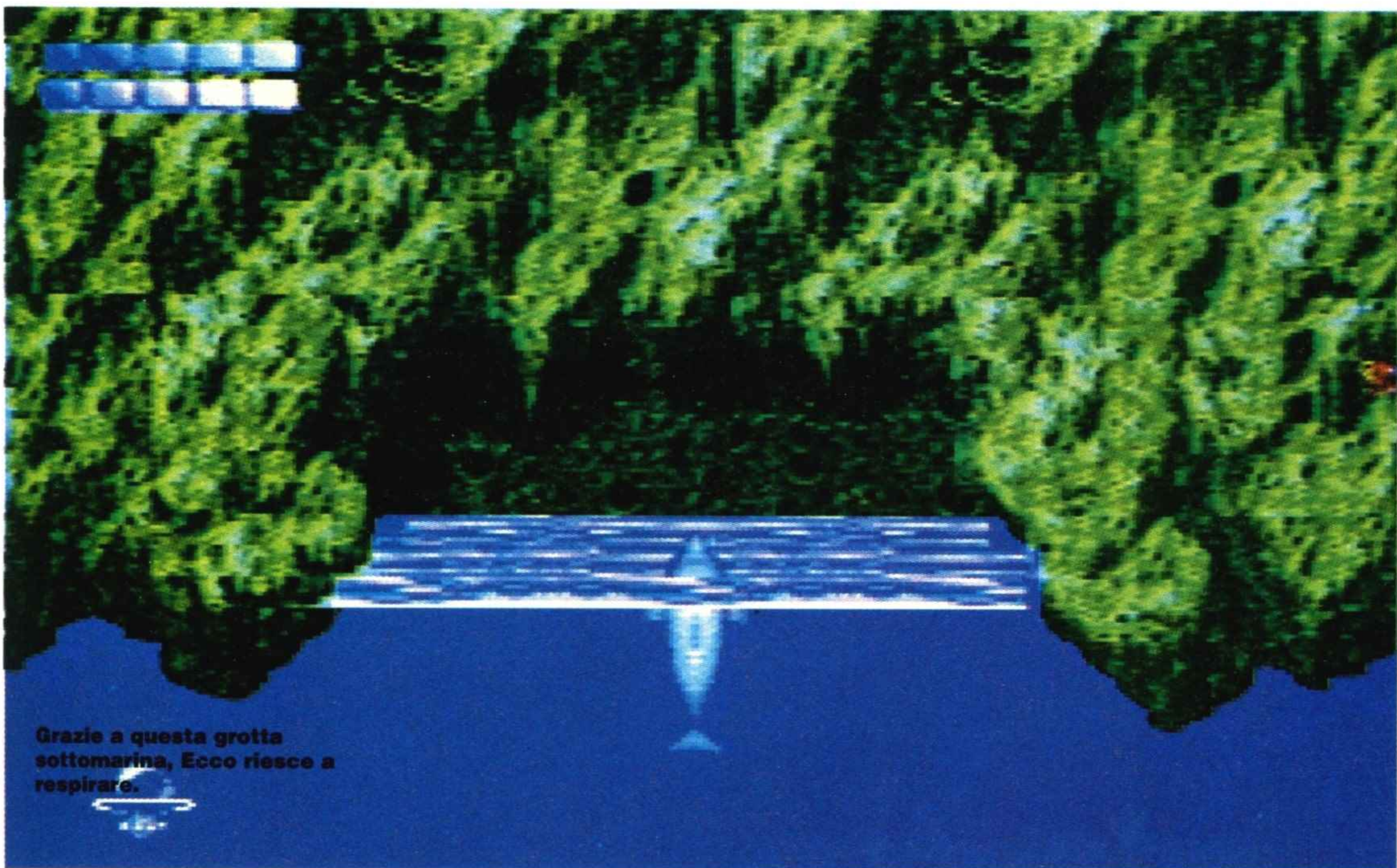
CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIVE MD

POWER GAME

Delfino è bello (ma anche Ape non è male, vero?). Sembra che alla Sega la pensino così, come prova l'uscita di *Ecco*.

Recuperando l'impulso a onde che genera Ecco, viene visualizzata la mappa.

Ecco parla con il diamante sommerso. Solo così riesce a continuare la sua avventura sottomarina.

Grazie a questa grotta sottomarina, Ecco riesce a respirare.

"Ecco che?" diranno i lettori più attenti alle sfumature sintattiche...mah, in effetti il titolo di questo nuovo prodotto per Mega Drive suona abbastanza male (almeno in Italiano), ma il gioco lo riscatta abbondantemente. *Ecco* è in realtà il nome di battesimo del delfino che sguazza tra i chip di questa cartuccia e che presto molti possessori del 16 bit Sega accoglieranno sui propri monitor, ammesso che amino gli animali e i bei videogiochi. Noi di GP gli animali li adoriamo (infatti ne abbiamo la redazione piena) ma da un po' di tempo a questa parte il protagonista incontrastato delle nostre classifiche di gradimento faunistiche non è più un certo riccio blu (e vai col rimone). Ecco perché *Ecco* è la cartuccia meno rimossa dal Mega Drive dal giorno del suo arrivo nei nostri uffici, ammesso che quella console nera sul tavolo sia davvero un Mega Drive...I colori, il sonoro, la velocità, la giocabilità....il gioco è molto più della semplice somma delle sue parti e fa ampiamente dimenticare le recenti beotate apparse per la console Sega. Il delfino Ecco è sotto il vostro diretto controllo nella sua missione di ricerca del branco, attraverso 27 livelli a scorrimento multidirezionale ambientati nell'elemento naturale del dolcissimo animale. Ecco però, non essendo provvisto di branchie ("Perché non è un pesce" ha detto MBF in un rigurgito di cultura), ha bisogno di costanti boccate d'aria, che si può trovare uscendo direttamente in superficie o in alcune cave subacquee semivuote in ossequio al principio dei vasi comunicanti. L'interazione del nostro cetaceo con gli altri abituali frequentatori del mondo subaqueo è quantomai avanzata (al contrario dello sviluppo cerebrale di Dupont), ed assolutamente necessaria al proseguimento dell' avventura. Comunicare è infatti la chiave per

SIAMO TUTTI FANTINI

Ecco il box sui fetentissimi sprite nemici che tutti stavate aspettando, colando prodighi rivoli umorosi dalle vostre mandibole sazie di pesce.
LE VISCIDE MEDUSE: sono degli invertebrati bellissimi a vedersi, tuttavia fate attenzione poiché Ecco risente del tocco venefico di questi animali, ma può eliminarli con una bella nasata di potenza. Asettico!
IL PESCE-PALLA: bestia preferita (dopo Ecco) della redazione di GP, usato per giocare sotto la doccia o al ristorante. Ecco invece non gradisce, per via degli inopportuni aculei che montano di serie sul corpo. Si gonfiano ritmicamente e fanno abbastanza schifo senza limone.
IL VERMACCIO MARINO: ovvero nome in codice estivo del nostro simpaticissimo Incal, che tende ad occultarsi in mezzo agli scogli ed arraffare l'ignara vittima quando questa ci nuota sopra. Alle vittime più sfortunate narra nei minimi particolari la configurazione del suo 486, ma è comunque sempre un dramma scrollarselo di dosso.
LA PIOVRA GAGLIARDA: È proprio un bel fetecchione di mostro e di sicuro è il più estrogenato di quelli che Ecco può incontrare nei recessi del nero nero mare.
N.B.: i fantini del titolo c'entrano niente, ma li ho inseriti con nonchalanche e voi avete abboccato.

GUIDA AL MONDO SOMMERSO

1 Inizia il secondo livello

2 Un onda contro questo glyph per poter aprire il varco 5

3 Attenzione agli aculei e ai pesci che vi fanno perdere energia.

4 Queste cave sono fondamentali per poter respirare

5 Vedi 2

6 Di qua è difficile passare per colpa delle correnti.

7 A colpi di muso si riesce a rompere questa barriera corallina.

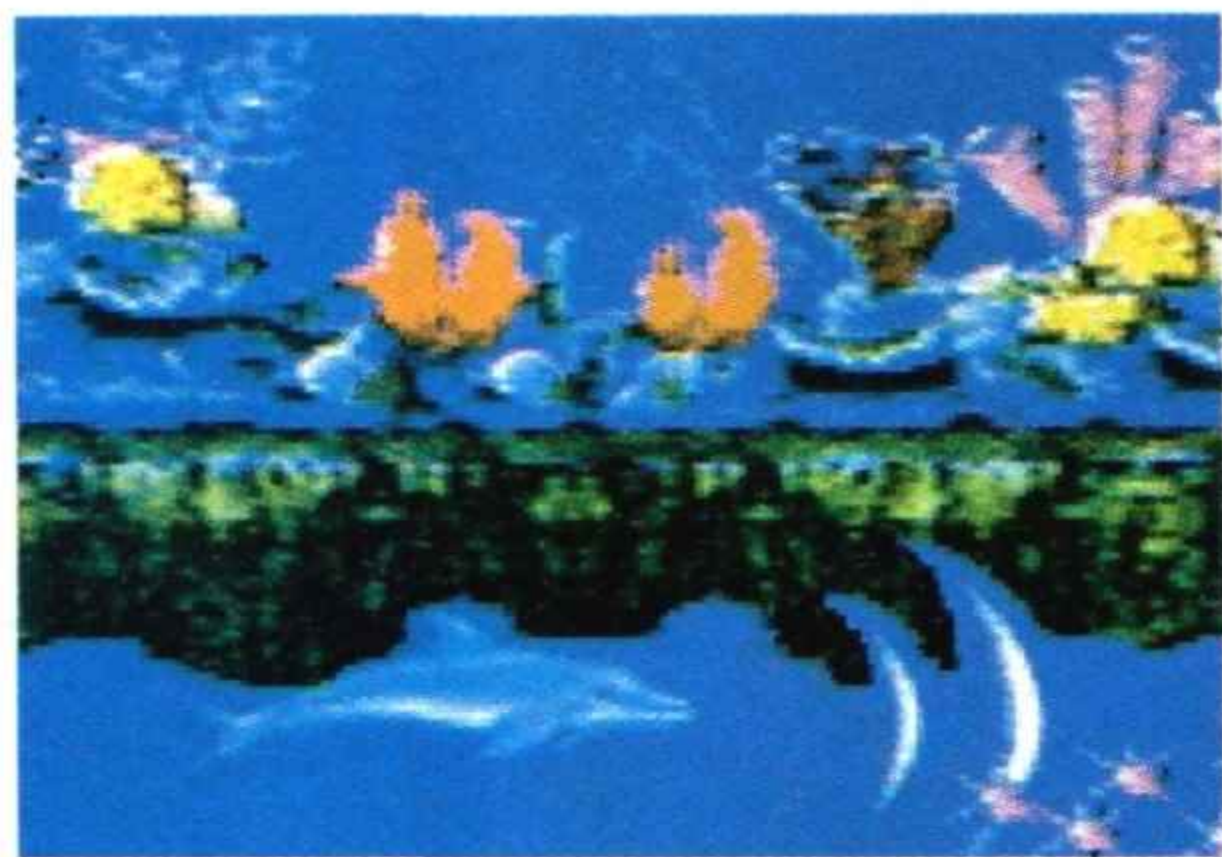
8 Questo branco di pesci sono indispensabili per aumentare l'energia.

9 Questo glyph vi dà solo qualche consiglio.

10 Spostate questa conchiglia con il muso e fatela cadere sulle roccie 11 per aprire il varco.

11 Vedi 10

(a destra) Spingendo la conchiglia contro le rocce, Ecco riesce ad aprirsi un varco verso il cunicolo.

Uno dei nemici subacquei. La piovra con i suoi tentacoli impedisce il passaggio al delfino. L'importante è trovare il momento giusto per passare.

sbrogliare i nodi del gioco e risolvere i numerosissimi puzzle che mamma Sega ha confezionato con la solita cura, ma anche sapersi destreggiare con perizia "arcade" sopra e sotto i flutti è importante assai. In effetti, per quanto originale nell'ambientazione, alla fine *Ecco* è un'avventura dinamica abbastanza consueta, in cui l'abilità col joypad è importante quanto la mungitura delle meningi. Questo significa che suderete sette camicie nell'evitare nemici, spostare oggetti, aprire varchi e passaggi e far funzionare un sistema di "interruttori" a cristalli tutto particolare, basato sull'invio di impulsi ad onde (gli stessi che Ecco impiega per comunicare) per far vibrare i "glyph", degli enormi pietroni perfettamente levigati dal mare. Se scuotete i glyph possono succedere due cose: o il cristallo vi rispon-

ECCO TUTTO

Ecco è un programma discretamente atipico. Anche se, alla fine, il gioco si riduce ad una normalissima avventura dinamica, il livello tecnico e l'originalità del concetto sono fuori dal mondo. Potrebbe piacere moltissimo come essere odiato a morte, ma questo dipende dai vostri gusti e dalla disponibiltà di pazienza nei confronti di un programma che per essere aprezzato deve anche essere giocato molto. Se amate gli shoot'em up cercate assolutamente di vederlo prima di tirare fuori il grano, ma se siete ben disposti già da questa recensione (ne leggete forse altre?) e vi sentite pronti ad affrontare questo programma (indubbiamente più "difficile" della media dei giochi per Mega Drive) prendete *Ecco* al volo. Dopotutto il solo fatto che non ci sia traccia di Capitan Findus è un ottimo incentivo.

12 Prima di andare verso 13 dovete lanciare un "sonar" a questo glyph.

13 Via a sfidare la piovra.

de (infatti i glyph sono gli antichissimi depositari dello scibile del mondo sommerso, ed interrogarli potrebbe essere un sistema per scoprire qualche indizio), oppure i vostri impulsi renderanno possibile il passaggio in un punto prima precluso da un altro glyph, in genere quello più vicino al cristallo che avete di fronte.
Naturalmente sarebbe bello se la vita di un delfino fosse soltanto scuotere cristalli (bah, mica tanto...NdScarlet) (meglio che fare il redattore di sicuro..NdApecar), e quindi se non volete ritrovarvi con un very big mal de panza dovrete anche nutrirvi. All'uopo è indispensabile sacrificare la vita di pesci più piccoli, per la solita storia della legge di natura (devo preouccuparmi se vedo Rical dirigersi meco con forchetta e coltello?) e saper trattare da gentleman con le ostriche, le cui perle non sono altro che preziosissima (ma tanto) energia. Viene da sé che imparare a controllare BENE il mammifero è indispensabile, dato che i livelli avanzati sono dei veri e propri labirinti sommersi, ma ancora una volta il vostro sonar vi viene in aiuto: fate rimbalzare un impulso ed avrete un'idea precisa della vostra posizione (leggi: mappa su schermo). A questo punto io 'sto gioco lo voglio, da quello che ho scritto sembra bello e dopotutto me lo merito. Lo voglio, lo voglio,lo voglio. Ecco.

Si ringrazia Giochi Preziosi

APECAR

L'animazione di Ecco è qualcosa di straordinario, come straordinario è l'effetto "acquatico" che ha tutto il gioco.

ACCATTATEVE 'O PESCE OVVERO, LA POSTA DI APECAR

I vulesse sapé che r'è tutta 'sta mmuina 'n goppa a 'stu delfino. Chille 'sta aint' ò mmare e pazzea sott'n goppa e a nuie nun c'n'mporta niente proprio. Mò chisti 'cca della Sega of Ammerica sfottono 'o saciccio pure sotto all'acqua e miettono 'ee piscc anche aint' 'ee cartuccie, p'cché, dicono loro, "chill 'o megadrive è comm 'a mamma, ne tenite uno solo e ve l'aite a gudé". "E vabbuò" dicimm' nuie, ma sienza 'o megadrive nun putimm' pazzià. Ie tengo 'o Super Nintendo ma 'o delfino nun c' trasa into 'o slot delle cartuccie, m'aggia accattà p'fforza ò megadrive si vuless' pazzià cò ò pesce?

Antonio Scaddi, Amsterdam

Caro lettore, sembra proprio che lei abbia in mano la sua tanto ricercata risposta. Ebbene sì, Ecco è disponibile solo ed esclusivamente per Mega Drive e non si sa neppure se sarà convertito per qualche altra console della stessa Sega. Mi dispiace infrangere così i suoi sogni ludici, ma se davvero desidera così intensamente di giocare ad Ecco, compri pure un Mega Drive soltanto a questo scopo. Per lei, abituato alle prodezze del Super Nintendo, sarà difficilissimo notare la differenza. Ah, comunque, per quel P.S. non pubblicato, la risposta è "a soreta".

COMMENTO & VOTO

92%

Un programma pieno di poesia dallo schermo dei titoli a quello del game over, dalla morbida atmosfera e dal dolcissimo sprite. È senza dubbio un eccellente programma, l'aspetto grafico è impeccabile e la musica è stupenda, (ricorda l'ambient di Brian Eno), per non parlare del livello di giocabilità che, una volta presa confidenza coi comandi, si innalza in tutta la sua magnificienza ma... anche se esiste un comodissimo sistema di password, temo che qualcuno alla fin fine potrebbe trovare *Ecco* una briciola noioso. 27 livelli non sono affatto pochi, specialmente poi quando la difficoltà è alta come in questo caso, ma il gioco rientra nel campo delle "esperienze da provare" che in quello dei giochi veri e propri. Una pietra miliare, senza dubbio, e uno spettacolare punto d'arrivo per il software del Mega Drive.

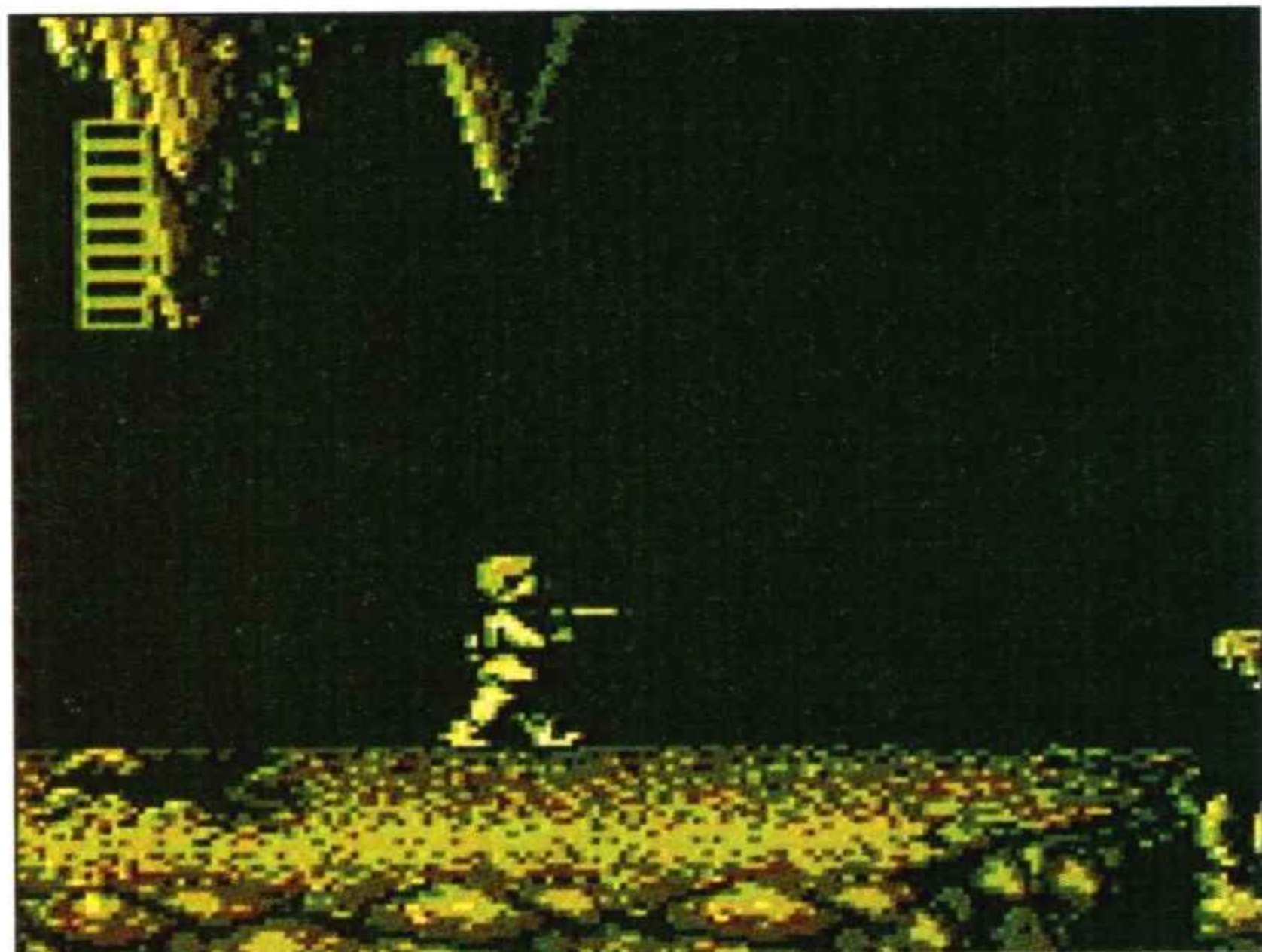
SCHEDA TECNICA

Titolo	Ecco the Dolphin
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

ECOLOGICO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi
Per nuotare più veloce
Lancia impulsi
Carica lo scatto

STAR WARS

GB GAMEBOY

Luke Skywalker sul Game Boy? Cenobitico!

Potrete usare l'auto-hovercraft per esplorare Tatooine.

La Forza è con voi! Un bel salto e il pericolo è passato...

Corpo di mille galassie...dopo la fortunatissima versione per NES ci è giunta dal limitrofo sistema stellare anche la versione per Game Boy di *Star Wars*. Un gioco intergalattico dunque, ebbene mano alle armi e...che la Forza sia con voi!

Dite la verità, quante volte avete sognato di essere dei prodi guerrieri dello spazio e di affrontare avventure impossibili per salvare una bella principessa? Non disperate, se non avevate avuto la possibilità di sbizzarrirvi con le avventure su NES, i grandi eroi di *Guerre Stellari* si sono fatti piccini picciò in modo da poter essere infilati in tasca tranquillamente. L'esperienza che vivrete giocando con questa cartuccia sarà esaltante! Una miriade di scene e situazioni differenti si avvicenderanno in un susseguirsi di livelli con il solito schema a piattaforme ma con strategie sempre nuove intervallate da momenti di gioco modello "sparatutto" come nella sezione che giocherete a bordo del mitico Millenium Falcon o alla guida degli X-wing nell'operazione di distruzione della Morte Nera! All'inizio della vostra avventura impersonerete uno dei protagonisti: Luke Skywalker ("bello e impavido" come il nostro Neon). Ricordate che oltre a Luke potrete selezionare anche Han Solo, l'intrepido pilota nonché proprietario del Millenium Falcon, oppure Leila, la bella principessa simbolo della ribellione, ma solo dopo che entrambi si saranno uniti a voi nella vostra missione!! Per quanto riguarda il maestro Jedi, ossia Obi-Wan Kenobi vi sarà sufficiente selezionare questo personaggio solo durante particolari situazioni di gioco nel qual caso egli vi darà un suo prezioso consiglio su cosa fare o vi aiuterà con i suoi poteri. Ricordate che Obi-Wan può far resuscitare Leila e Han solo per cinque volte dopo di che...

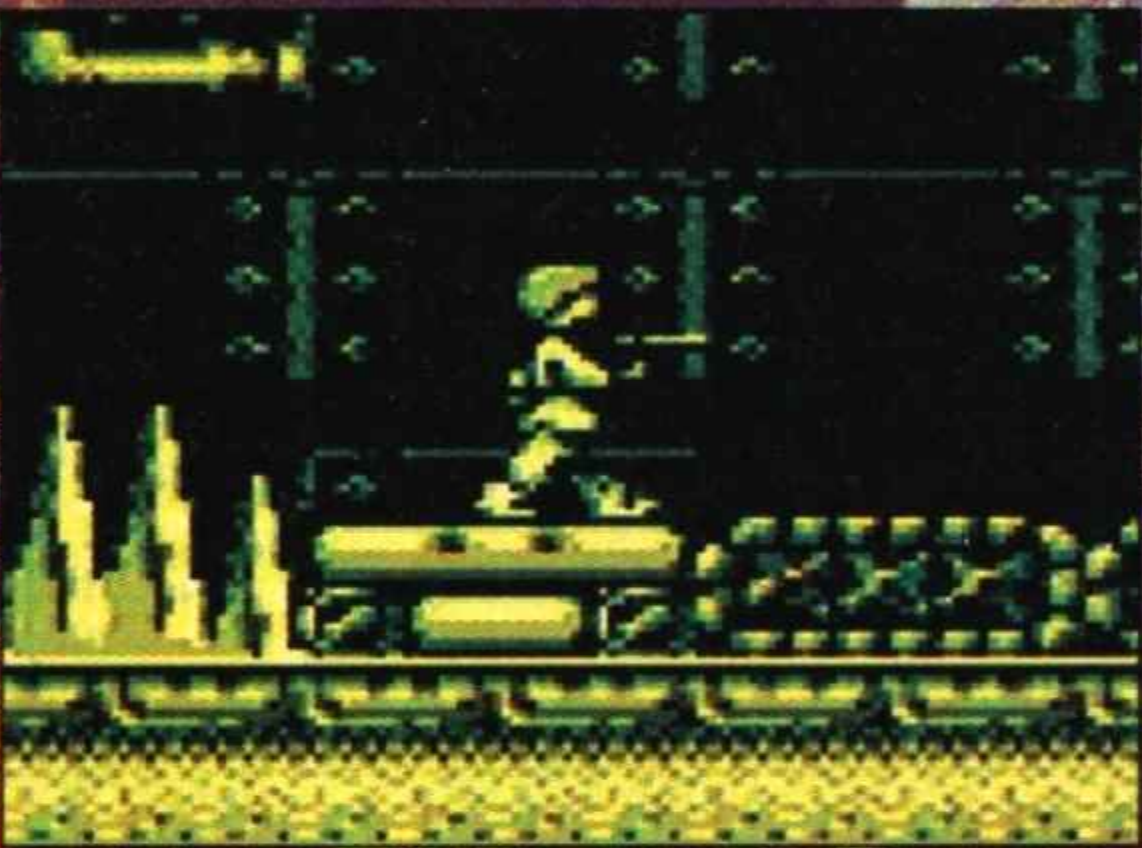
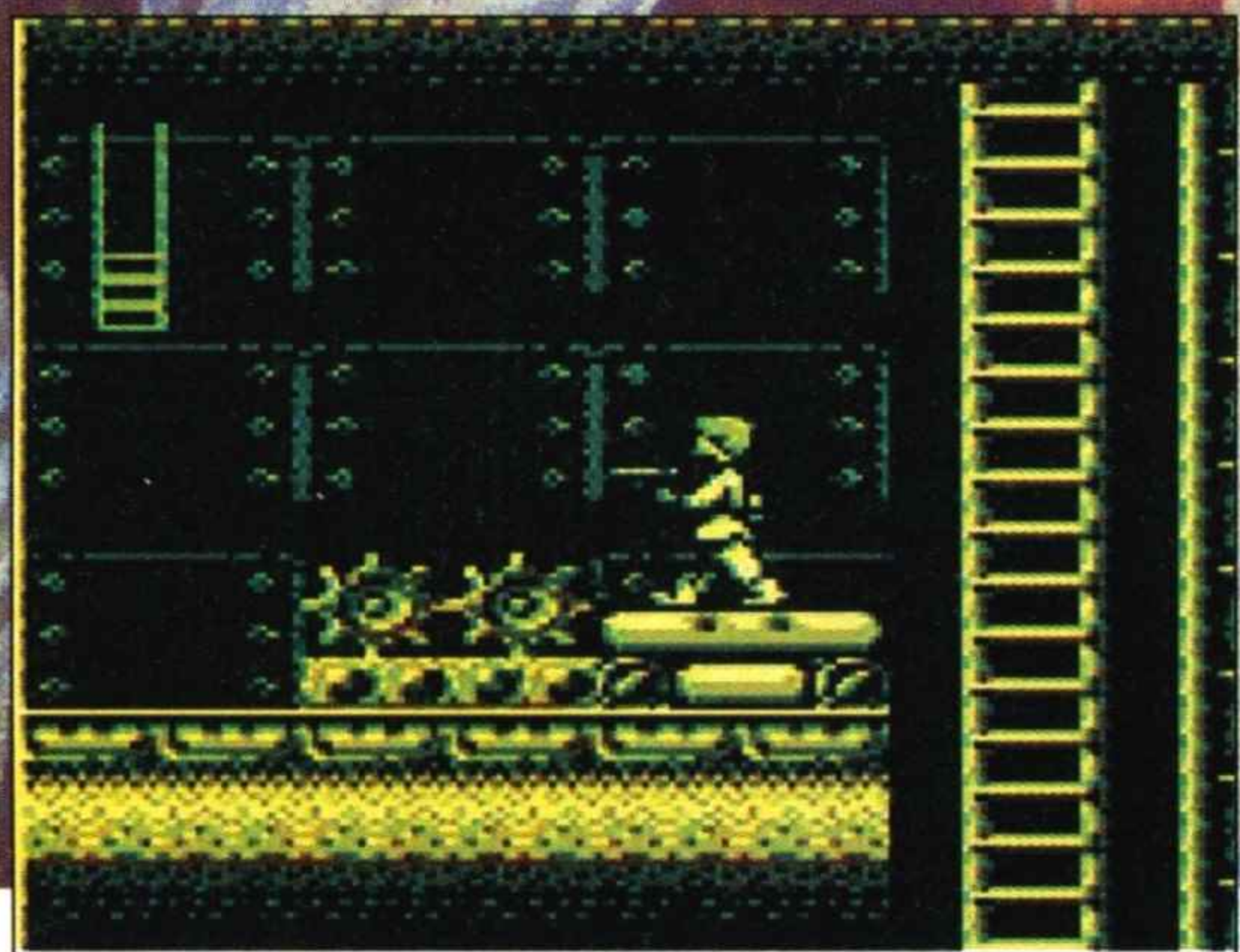
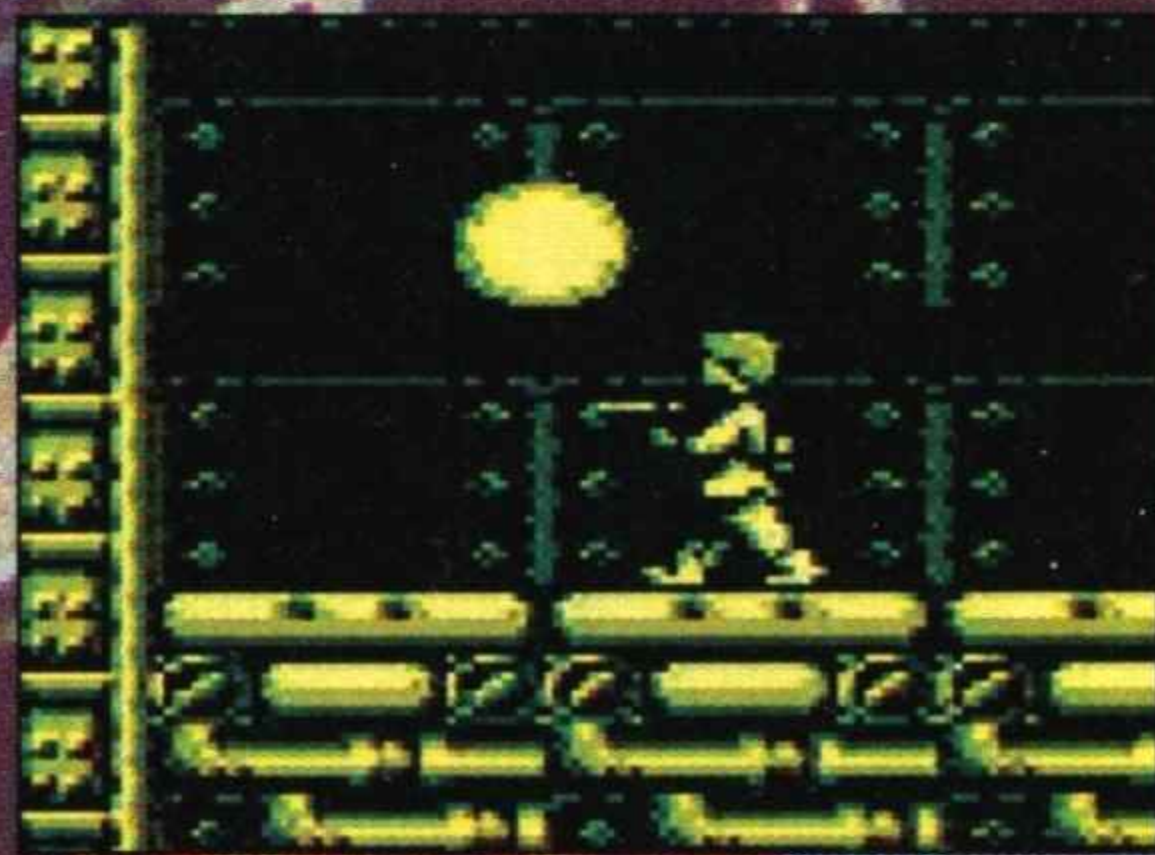
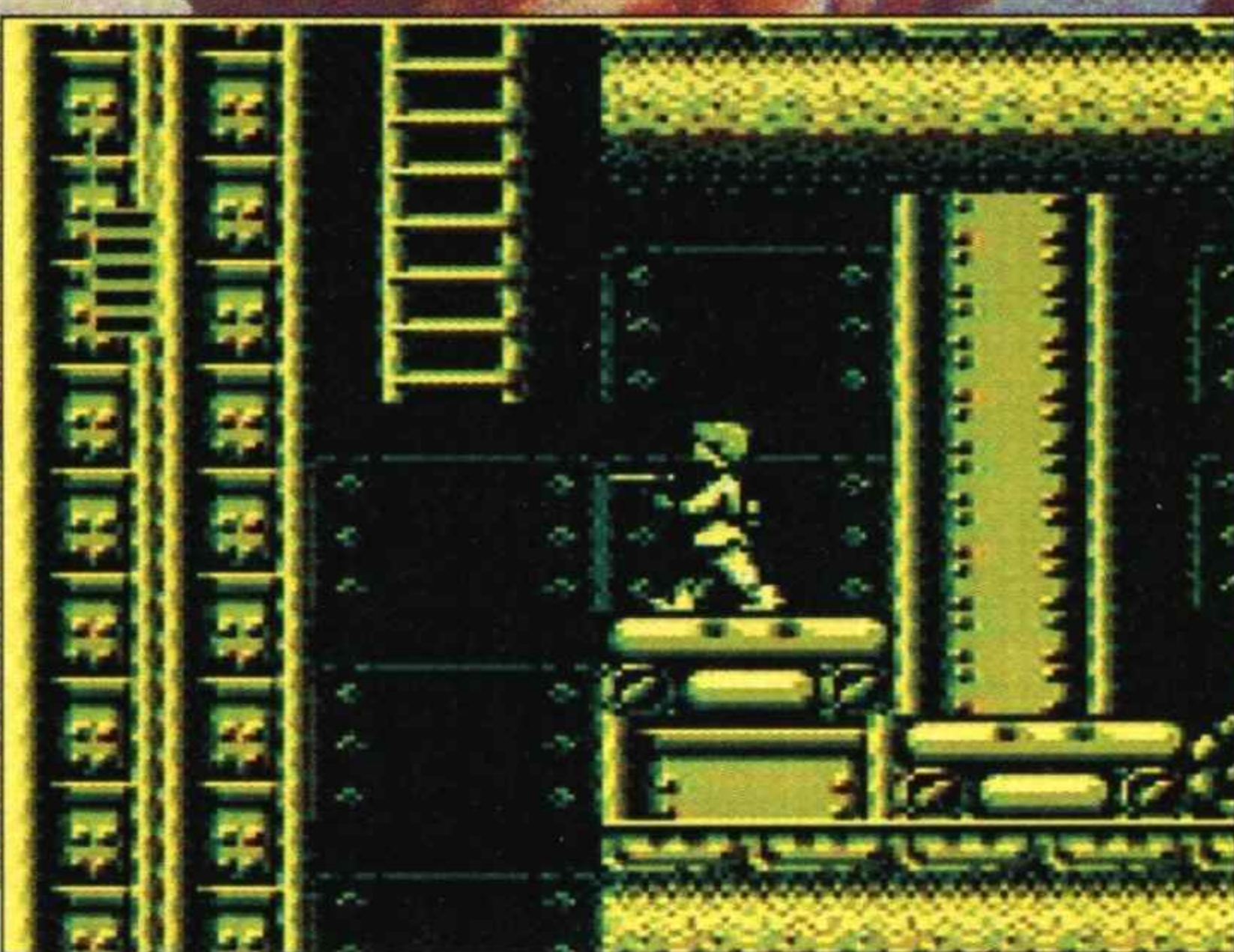
POWER GAME

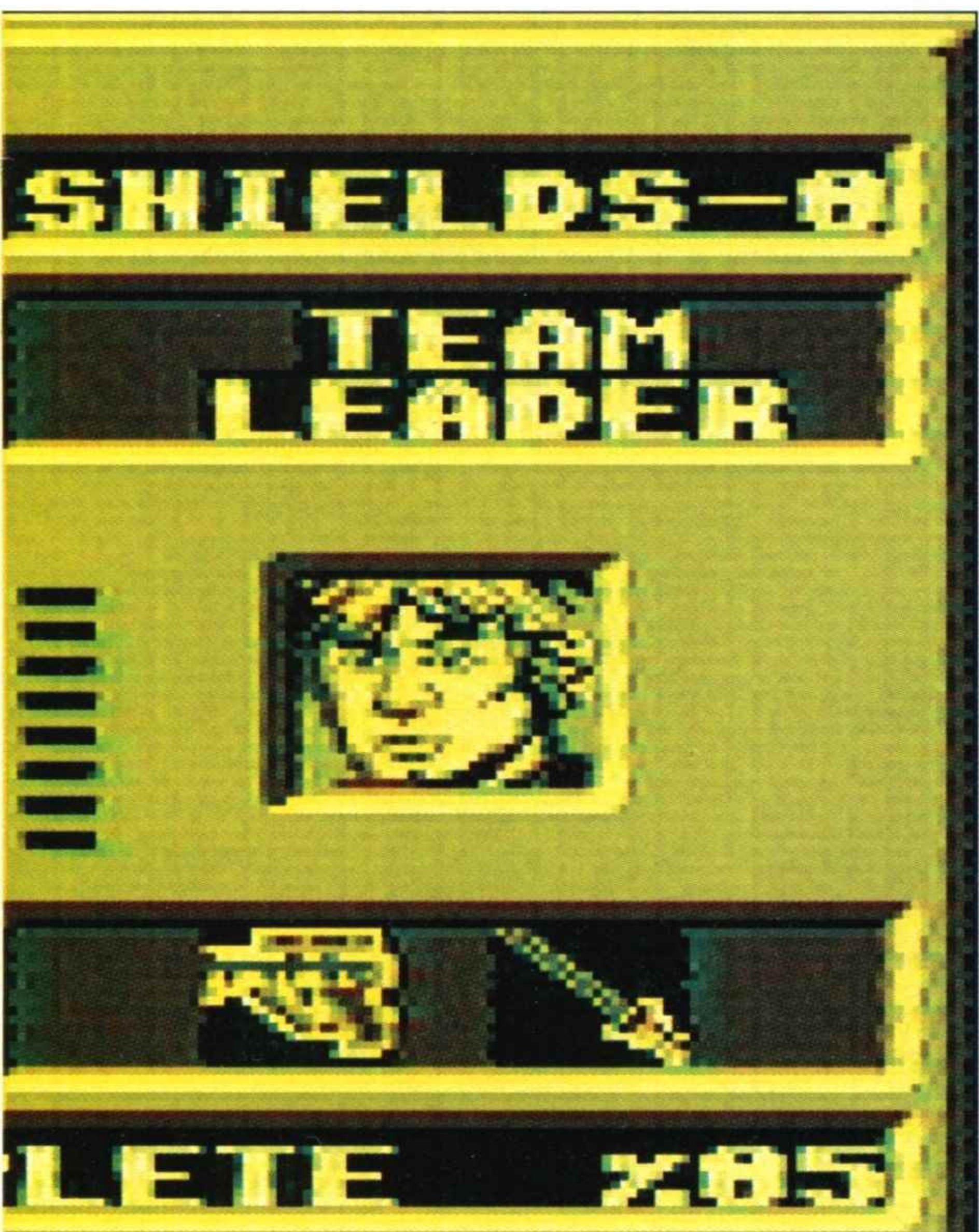
Passiamo ora agli amatissimi droidi, inseparabili compagni del nostro eroe: C-3PO e R2-D2 (noto da noi come C1-P8!), quest'ultimo, come ben ricorderete (se come noi della redazione vi siete fatti le flebo di Guerre Stellari), si esprime in maniera assai complicata con una sorta di suoni incomprensibili, quasi a livel-

GAME COMP

A SPASSO PER TATOOINE

Innumerevoli sono gli scenari che vi si presenteranno dal pianeta Tatooine dove dovrete vedervela con pericolose creature che popolano il deserto, in mezzo al quale vi troverete a bordo del Landspeed. Nel misterioso deserto di Tatoonie scoprirete anche una miriade di cave, altrettanto poco raccomandabili ma in compenso potrete andare alla ricerca dello spazioporto di Mos Eisley.Sarò buona e vi darò un piccolo aiuto: durante la sezione su Tatooine dovrete trovare lo scudo per il Millenium Falcon, che vi servirà quando vi troverete di fronte alla tempesta di asteroidi, Han Solo (e mi sembra proprio il caso di cercarlo), la preziosa spada laser di Luke e..., basta, basta altrimenti mandano me in un'altra galassia!

Red Fury

Certo, non è facile combattere contro l'impero, ma con Han e Leila al vostro fianco nulla vi sarà impossibile!

Dovrete esplorare le caverne molto attentamente...

...per riuscire a trovare il droide perduto!!!

SHIELDS-8
TEAM LEADER
LETE x85

lo di Dupont, ecco perché C-3PO vi aiuterà ad interpretare i preziosi messaggi del robottino (peccato che la nostra sorte sia ben più amara!). Il vostro punteggio è basato su di un compito che dovrete portare a termine, diverso per ogni livello, infatti non sarà sempre necessario completare ogni sezione, basterà che capiate qual'è il vostro obiettivo e che lo portiate a termine.
Vi rendo noto, nel caso non lo abbiate ancora capito che il vostro obiettivo finale è quello di distruggere la Morte Nera, perciò dopo le mirabolanti avventure su Tatooine, a bordo del Millenium Falcon con il rischio di essere disintegrati dagli asteroidi, all'interno della Morte Nera cercando di non finire nel pressatore di rifiuti (non è certo il metodo migliore per dimagrire!) dovrete sostenere la prova finale, quella più dura e impegnativa: guidare l'X-wing all'interno dei canali dell'immensa astronave da guerra e cercare di distruggerla con il raggio laser.
A tutti buona fortuna!!

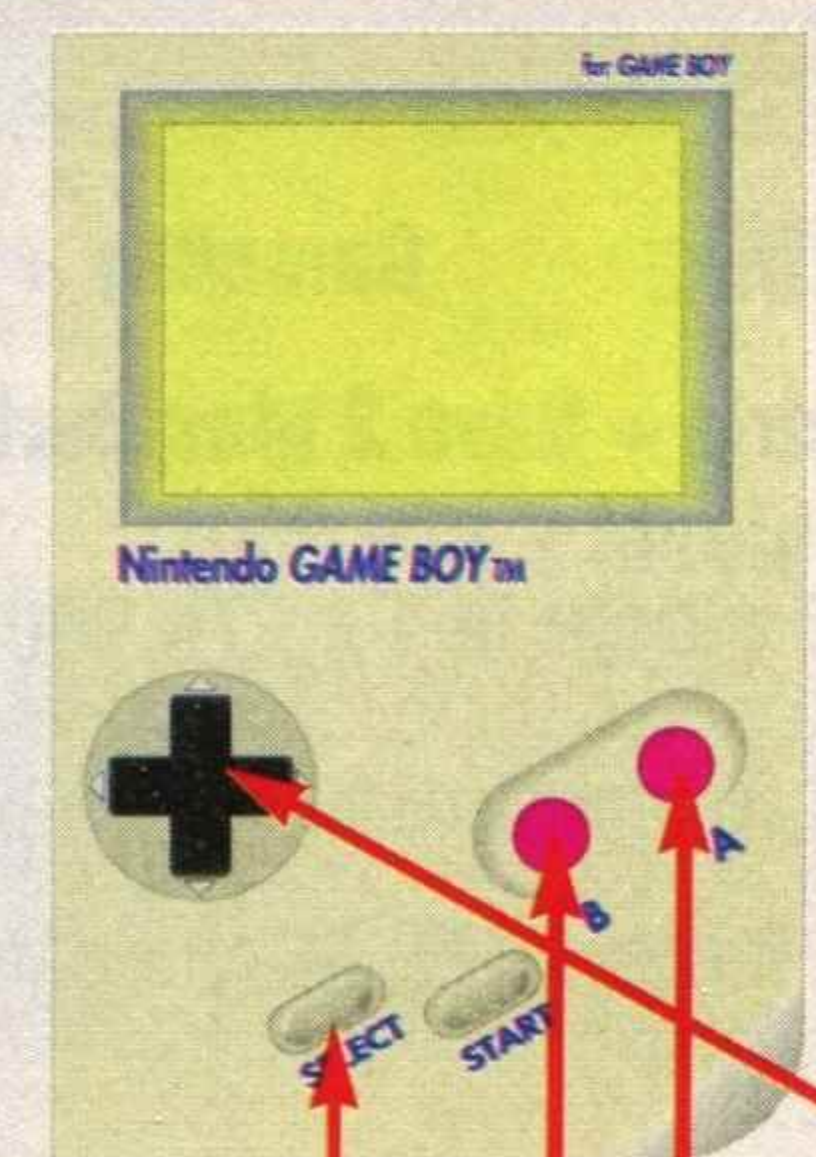
Si ringrazia Joystick Fun

93%

COMMENTO & VOTO

Star Wars per GB è un gioco davvero "galattico", la trama, gli scenari, le vastissime opzioni di gioco non ne fanno semplicemente un platform, né uno sparatutto e neanche un gioco di ruolo ma la perfetta mescolanza di avventura e suspanse lo rende a tutti gli effetti una vera esperienza cinematografica! Sfortunatamente il gioco manca di un sistema di password che sarebbe stato davvero utile dato che l'avventura è tutt'altro che corta, infatti i continua sono insufficienti data la complessità di alcune sezioni e spesso ci si ritrova a dover ricominciare da capo dopo aver giocato per un'ora intera o anche più.
Non fraintendetemi, però, io non ho un tempo pressoché infinito da dedicare al GB ma confido in voi e nella vostra abilità!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Star Wars
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

I comandi cambiano a seconda della sezione di gioco in cui vi trovate. Nei livelli di platform sono questi:

NOVITA'

ANOTHER WORLD
TMNT
METAL PANGS
YOUNG JNDIANA JONES
STREET OF RAGE II
WORLD OF ILLUSIONS
BATMAN RETURNS

MEGADRIVE

MEGADRIVE Scart £ 248.000
MEGADRIVE PAL £ 268.000
MEGADRIVE + 1 gioco £ 288.000
+ 2 giochi £ 330.000
+ 3 giochi £ 375.000
+ 4 giochi £ 429.000

Tutte le offerte sono disponibili fino ad esaurimento scorte!

ACCESSORI Superscope £ 129.000- Master System Converter £ 85.000 - Convertitore Euro-Japan £ 25.000 - Game Genie £ 80.000

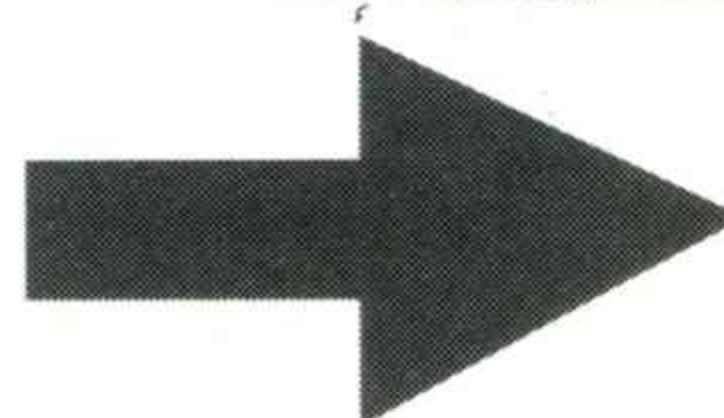
JOYSTICK Turbo Pad £ 39.000 - Pro II £ 45.000 - Cluester £ 75.000 - X35 £ 95.000 - Arcade Powerstick £ 109.000 -Infrared Joystick £ 59.000

ATTENZIONE !!

MEGADRIVE Scart + gioco a scelta + 2 Joypad £ 359.000 + alim.

JOYSTICK fun

MEGACD £ 550.000

NEOGEO

NES

FINALMENTE !!!

Disponibili oltre 100 titoli americani per la tua console a 8 bit grazie al convertitore "JOYFUN"

ATARI LINKS

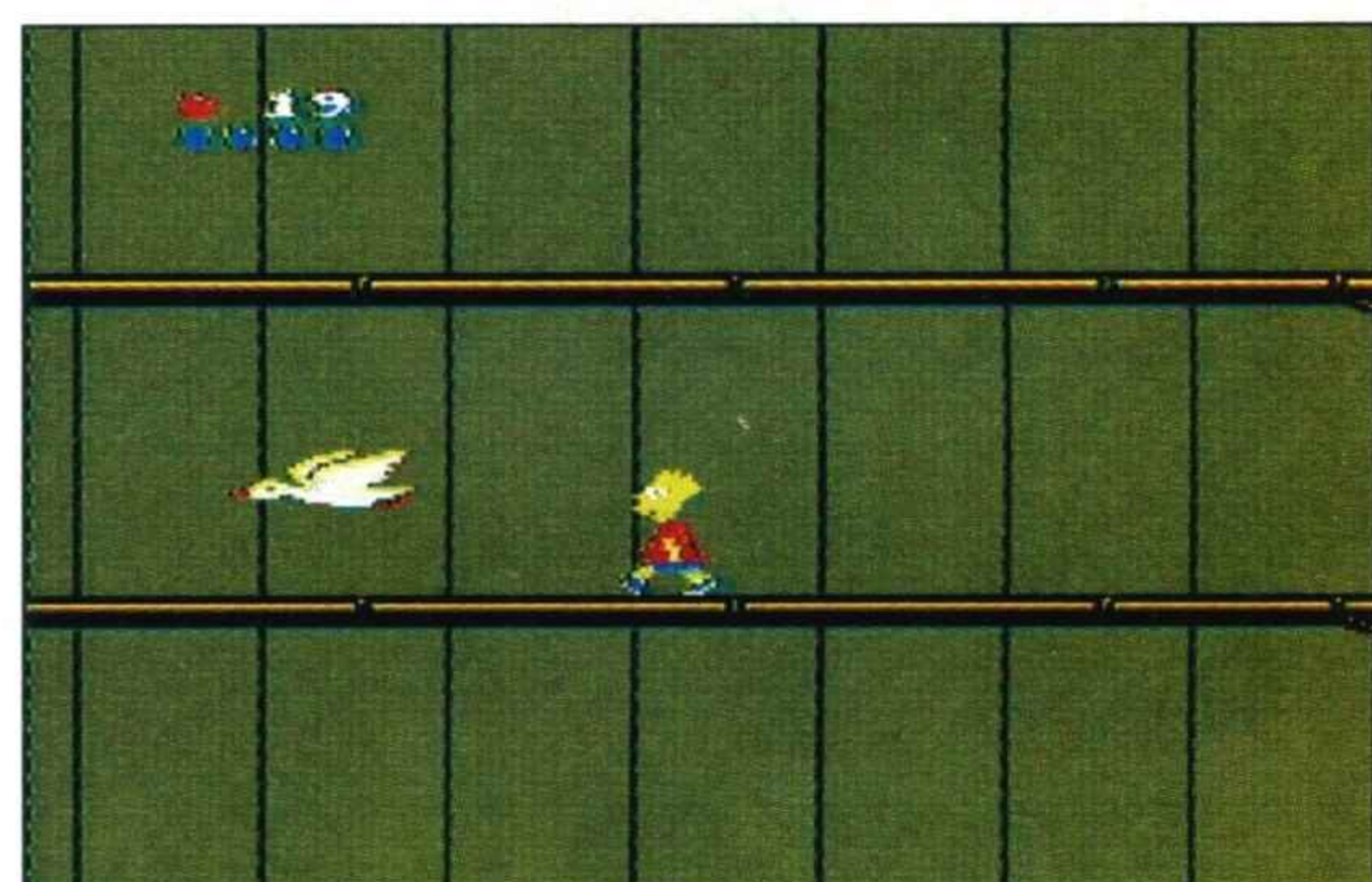
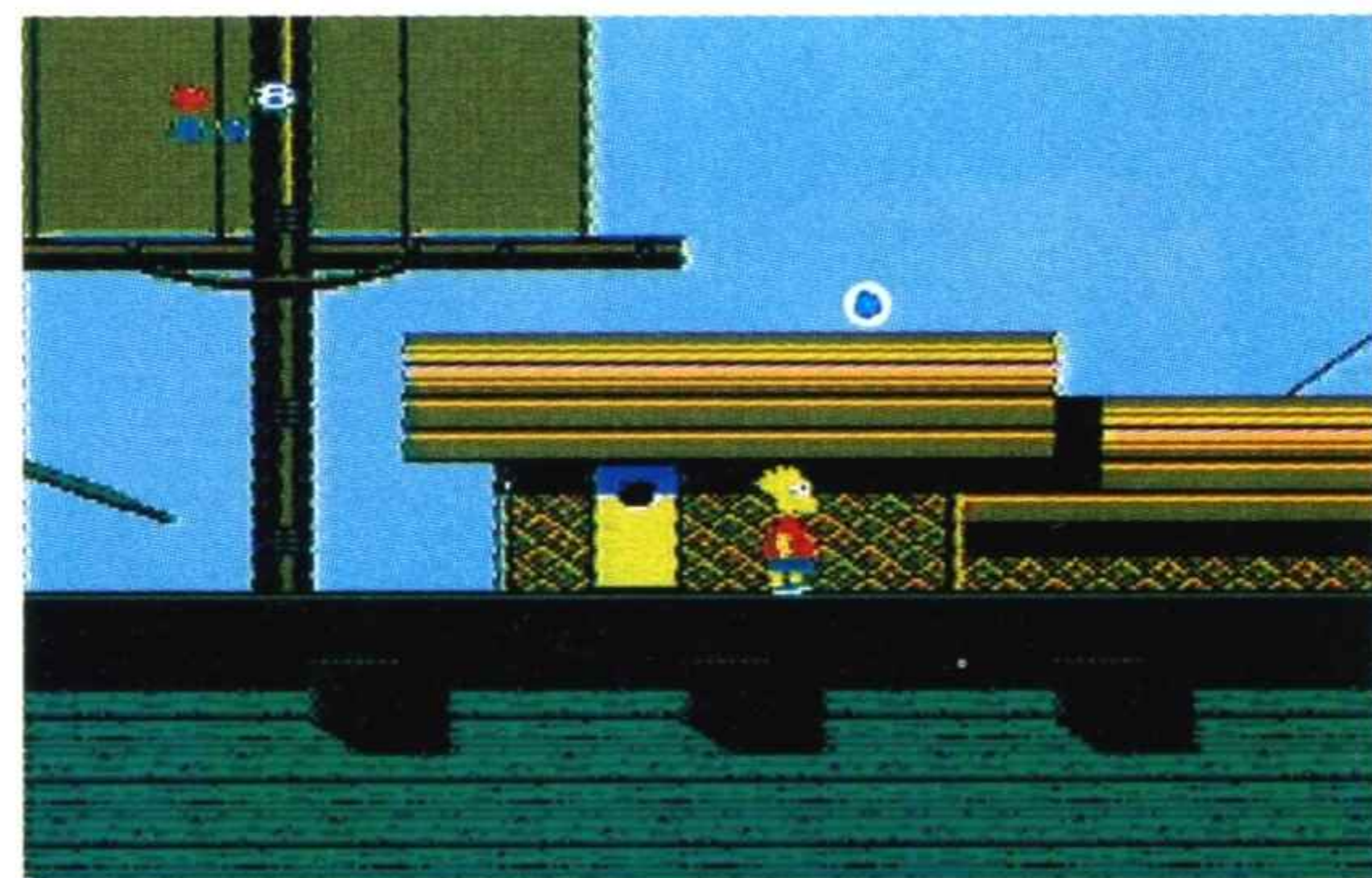
VENDITA PER CORRISPONDENZA

V. LORENTEGGIO, 38 MILANO TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

CHIUSURA LUNEDÌ MATTINA

BART VS. THE WORLD

NINTENDO NES

Qual è la causa della diminuzione degli introiti del magnate Burns? La presenza, anzi, l'esistenza stessa dei componenti della famiglia Simpson...

...E cosa può aver escogitato per rifarsi economicamente il malefico imprenditore? Far vincere a Bart il famoso concorso d'arte contemporanea, che prevede come premio uno stupendo viaggio nelle quattro zone più misteriose ed affascinanti del mondo: Cina, Polo Nord, Egitto e Hollywood. Impazzito? No, è solamente, viscidamente... furbo. Infatti ad aspettare Bart non ci sono belle cinesine o pacifici eschimesi, ma trappole, feroci animali, e, soprattutto, tremende versioni dell'imprenditore Burns che rappresentano i boss di fine-mappa. Ognuna delle quattro mappe, che rappresentano le tappe del viaggio di Bart, sono composte da diversi sotto-giochi, alcuni facoltativi, altri obbligatori. Non tutti sono disponibili all'inizio del gioco, nel senso che alcuni di essi divengono accessibili solo quando si completano quelli basilari. I sotto-giochi obbligatori sono dei percorsi in stile platform, per niente facili, anzi, alquanto tosti e talvolta intricati, nei quali bisogna trovare l'uscita indicata con il cartello "map"; dopo averli completati tutti viene evidenziata nello schema della mappa l'uscita, che deve però ancora essere raggiunta; non è finita qui: Bart deve eliminare il boss finale per approdare alla mappa successiva. Per quanto riguarda i giochini facoltativi, servono esclusivamente per guadagnare faccine da pagliaccio, utilissime per incrementare i punti ed il numero delle vite, peraltro reperibili anche all'interno dei normali percorsi (sebbene più difficilmente raggiungibili

I SOTTO GIOCHI

SLIDING PUZZLES - Il classico gioco dei quindici numeri da riordinare, ma con una novità: ogni casellina, oltre al numero, raffigura un pezzo di una vignetta che si compone a gioco ultimato.

SIMPSON TRIVIA - una sfilza di domande riguardanti gli episodi del cartone animato "The Simpsons": avete studiato?

Slot Machine - il famosissimo gioco da casinò è qui presente in versione... Simpson: niente fragole, limoni o altro, ma i personaggi dello spassosissimo cartone animato.

FIND THE BATS - Bart deve aprire tre bare nella giusta sequenza, in modo da trovare il pipistrello che gli fa vincere tre pagliacci.

MOE'S - in questo giochino, il terribile Moe si diverte a lanciare degli oggetti che Bart deve abilmente saltare; tra questi ci sono anche oggetti utili che, invece, vanno presi al volo!

IGLOO SHELL GAME - ecco il truffaldino gioco delle tre carte; questa versione è però talmente facile che fa guadagnare solamente una testolina sorridente.

CARD MATCH - e chi non ha mai giocato a "memo"?! In cinque tentativi si devono trovare le otto coppie di carte uguali, raffiguranti dei simpatici personaggi di casa Simpson.

Ma pensa un po'! Uno vuole andare in vacanza e finisce dentro un platform game! Roba da matti!

La Cina va bene, l'Egitto anche e naturalmente anche Hollywood può essere interessante, ma voi ci andreste al Polo Nord?

Burns è stato furbo ma voi sarete ancora più furbi e vi vendicherete... Nel frattempo buona giocata!

Ed ecco il nostro Bart sulla Grande Muraglia cinese! Se il livello la comprendesse tutta giochereste per anni interi!

CHINA
SLIDING PUZZLE

Questa è la schermata da cui potrete scegliere i vari sotto-giochi inseriti in questa avventura.

Log

OGGETTI VARI

CHEAP KRUSTYS - le faccette da pagliaccio, uguale a quella del presentatore; ogni quindici faccette raccolte, alla fine di ogni mappa, si guadagna una vita supplementare.

GRAPE SQUISHEE - sono dei secchielli che servono a Bart per aumentare l'energia a sua disposizione.

JEBADIAH SPRINGFIELD - una volta raccolti questi faccioni, Bart è in grado di diventare invincibile per alcuni secondi.

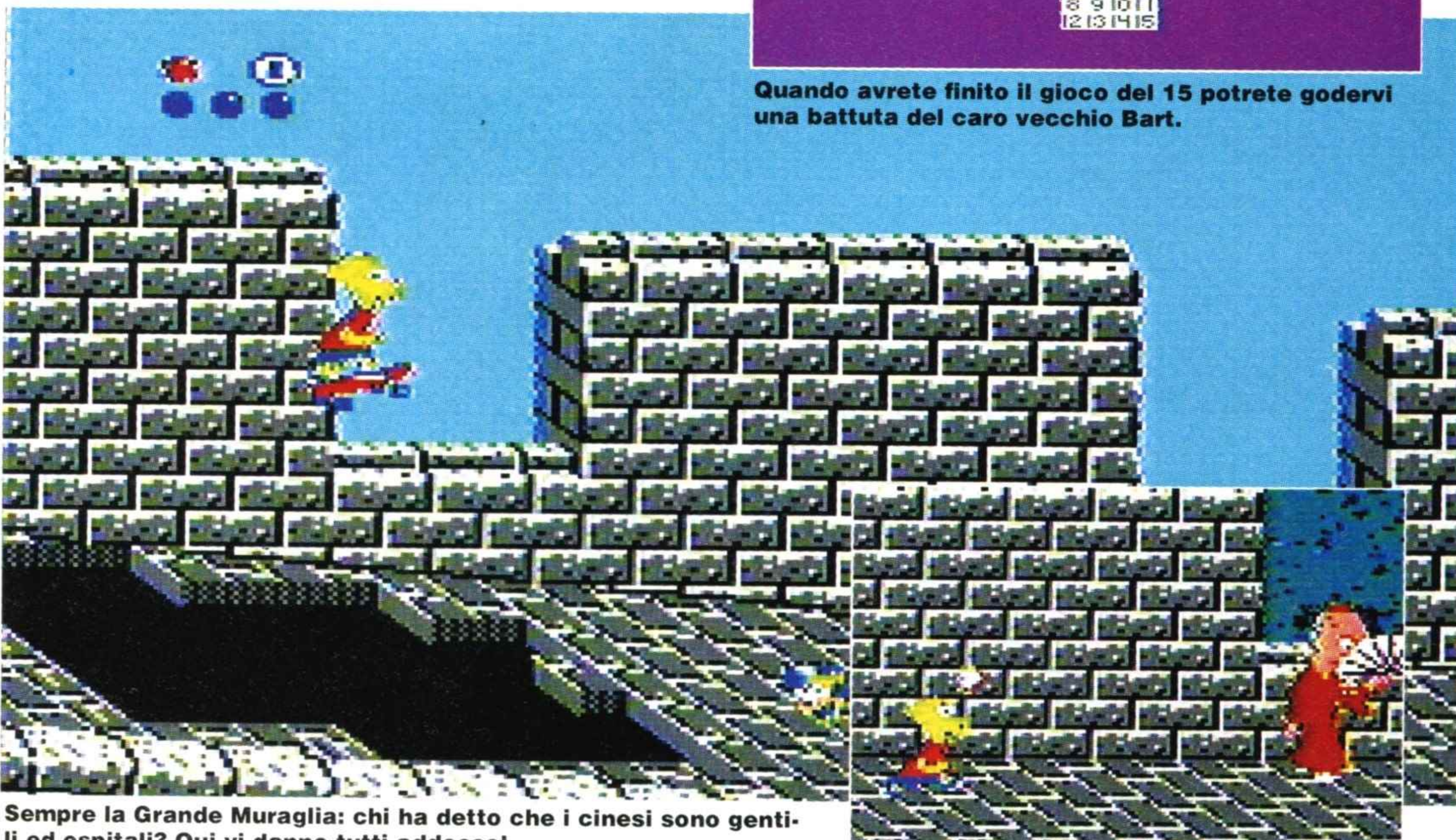
BARTMAN - con questo oggetto Bart diventa SuperBart, capace di volare più in alto di un aeroplano; attenzione, se viene colpito torna ad essere solo il solito... rompiscatole!

DIAMANTE PICCOLO - è utile solo per aumentare il punteggio.

DIAMANTE GRANDE - questo sì che serve! Una vita in più per Bart!

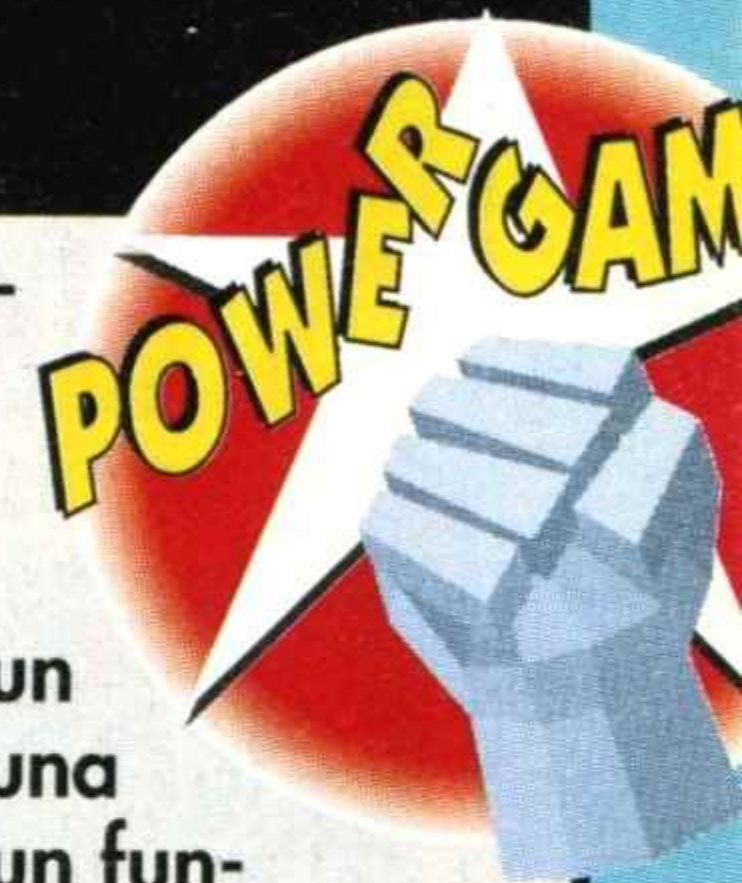
SACCHETTO DELLE MUNIZIONI - l'unica arma che Bart può usare è rappresentata dalle bombe d'acqua.

dato il grado di attenzione necessario ad evitare nemici ed ostacoli). Questa nuova apparizione, nel mondo dei videogiochi, di Bart e della sua insolita famiglia, è senza alcun dubbio una delle più riuscite e divertenti, così come la grottesca e originale trama: giocarlo è un vero piacere, nonostante la sua elevata difficoltà, e nonostante la mancanza di un'opzione di "continua partita".

Quando avrete finito il gioco del 15 potrete godervi una battuta del caro vecchio Bart.

Sempre la Grande Muraglia: chi ha detto che i cinesi sono gentili ed ospitali? Qui vi danno tutti addosso!...

COMMENTO & VOTO

91%

POWER GAME

Una trama originale e bizzarra, un'incredibile varietà di gioco, una bella grafica, un simpatico sonoro, una elevata longevità, un funzionale sistema di controllo... si potrebbe andare avanti ancora per molto, ma queste lodi possono bastare per far capire che la nuova avventura di Bart è semplicemente fantastica. Per chi si era abituato ai vari continua, *Bart vs the World*, potrà risultare parecchio complicato ed estenuante, ma la soddisfazione di vincere le vite con la propria abilità e la propria perseveranza, compensa questa voluta difficoltà. In definitiva, non mi resta nient'altro da dire se non che il gioco è indicato a tutti: fan dei Simpson, fan dei giochi a piattaforme, fan dei giochi in scatola, fan dei fan, fan del sottoscritto...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Bart vs. the World
Casa	Acclaim
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Bart/per muovere il puntatore nei sotto-giochi

Per saltare/per fare le scelte

Per sparare

Per uscire dai sotto-giochi facoltativi

Per iniziare e mettere in pausa il gioco

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.

NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER'S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

ALLA NEWEL I MIGLIORI PREZZI !!!

ADATTATORE EURO-JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI, DIVERTENTE!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!
L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

POWER ATHLETE

Dato l'incredibile successo del mitico *Street Fighter 2*, sembra che i programmatori di videogiochi tentino di sfruttare il filone clonando a più non posso il capolavoro di casa Capcom. Mah...

SN SUPER NES
MD MEGADRIVE

Sopra: Buoh contro Baraki: il primo si sta per beccare una bella palla di fuoco dal secondo, in netto vantaggio (eh! eh! quando Baraki lo tengo io!...NdScarlet)
A Sinistra: Ecco il colpo speciale di Nick, la vittoria è assicurata (eh! eh! quando l'avversario lo tiene Random!!!)
Sotto: un bel salto! Sembra di assistere ad una scena di *Grosso Guaio a Chinatown.*

Il mese scorso toccava a *Fatal Fury*, questa volta si tratta di *Power Athlete* (tralasciando la mega-ciofeca di *Fist of the North Star 6*, quindi è inutile che continuiate a telefonare per chiederci se è bello o no: è bruttissimo, toh...!).
Siete nei panni di Joe, un tizio che ha la prepotenza di estimarsi il migliore combattente del mondo (Mindi...che originalità...!). E cosa mai deciderà di fare...? Bravi! Avete indovinato! Sfiderà i 7 migliori lottatori del mondo per avere il diritto di combattere contro il grande campione dell'universo...ehm...della galassia...beh facciamo del mondo (che basta ampiamente), per guadagnarsi il tanto pregiato titolo! Fin qui niente di nuovo, mi direte! E infatti non vi contraddirò. L'originalità di questa cartuc-

Suppongo che non sia il Golfo di Sorrento, quello là dietro, oppure Joe di cognome fa Sarnataro???

Vagnad è il più grosso, ma non per questo il più forte: se sceglietete un personaggio veloce e agile poltrete batterlo.

"OGGI VOGLIO ESSERE..."

JOE (SFIDANTE): Cugino di terzo grado di Ryu. È capace di lanciare palle infuocate (ma va...! Dì giuro!) e di saltare alla velocità della luce!

WARREN (HAWAII): Sembra un tipo tranquillo, ma se lo fate incavolare, è capace di lanciarsi in cariche paragonabili a quelle di cento elefanti in corsa, ma anche di colpirvi con calci volanti-rotanti non meno pericolosi. Pesante!

VAGNAD (EX-U.R.S.S.): Il suo stile di combattimento assomiglia a Guile. Se vi prende in corpo a corpo siete già quasi spacciati. State attenti a non lasciarvi sorprendere dalla suo carica con doppio pugno rotante. Micidiale!

BUOH (GIAPPONE): Il più bello di tutti!!! Se vi avvicinate troppo non perde l'occasione per schiaffeggiarvi brutalmente con i suoi lunghi capelli dopodiché scompare in una nuvola di fumo per ricomparirvi dietro. Tosto!

BARAKI (KENYA): ...Ovvero il fratello minore di Blanka! Questo essere primitivo è sempre pericoloso. È capace di tirare palle di fuoco e di scagliarsi appallottolato contro i nemici. Animalesco!

NICK (SPAGNA): Il cognato di Vega. Può lanciare dei coltelli, ma anche eseguire un calcio rotante molto acrobatico. Inoltre è quello che salta più in alto. Rapido!

GAOLUON (CINA): Il genero di Vega. Se vi becca con i suoi coltelli boomerang, siete messi male. Se poi vi colpisce con il suo calcio con capriola all'indietro son denti che volano! Vigliacco!

REAYON (THAILANDIA), ovvero la migliore amica di Chun Li (vanno spesso a fare la spesa insieme!!!). È piuttosto veloce e abbastanza acrobatica. Se vi acchiappa vi fa una mossa piuttosto particolare (vedere per credere) che fa mooolto male!

??? (RING): È lui! Il detentore del titolo! Le sue tecniche sono avvolte nel più grande segreto, ma sappiate solo che....Nooo!...Aiuto!...Arghhhhh!

A sinistra: Buoh questa volta se la piglia con Reayon, e la schiaffeggia con la sua chioma fluente. Sotto: Ma come potete vedere anche la Thailandese ha i suoi assi nella manica.

Le mosse speciali e gli "incantesimi" dei personaggi ricordano più che vagamente quelli di *Street Fighter 2*.

Dupont

SN 83%
MD 80%

COMMENTO & VOTO

SNES
Questa cartuccia aveva tutti gli elementi per diventare un Mega-Powergame. La grafica è a dir poco stupefacente, con un uso appropriato del modo 7 (per i vari livelli di parallasse) e una miriade di colori sullo schermo. Il sonoro è più che decente con musiche che si adeguano perfettamente ad ogni schermata. L'animazione dei personaggi è galattica e la giocabilità immediata. Ma per @&#$%£! Perché avere incluso così pochi colpi quando i joypad del SNES vantano ben 6 pulsanti. Perdindirindina!!! Bah...! Tutto somato ci si diverte lo stesso.
MEGADRIVE
Questa versione è praticamente uguale a quella disponibile per SNES. Non ha assolutamente niente da invidiare alla sua diretta concorrente sia dal punto di vista grafico, che per l'animazione, anche se il sonoro è leggermente inferiore. (SNES rulez!!!)

Ecco lo scenario giapponese: tutti i background sono molto accurati, dalla Cina alla Thailandia, dagli U.S.A. alla Spagna... Joe, in trasferta nipponica, si esibisce in queste immagini nel suo famoso "pugno alla Superman".

cia sta nella sua grafica molto curata, soprattutto riguardante i fondali, nella possibilità di muoversi in tre dimensioni permettendovi così di evitare i colpi del nemico semplicemente spostandovi su un altro piano, e nel fatto che potrete migliorare le vostre caratteristiche (salto, velocità, resistenza,ecc...) tra un incontro e l'altra praticamente assorbendo quelle dei nemici che avete appena sconfitto. Per il resto, avete a vostra disposizione solo 3 tasti: uno per i pugni, uno per i calci e uno per saltare (la situazione è un po' povera!!!). Naturalmente, ogni combattente ha a disposizione un paio di mosse segrete un po' ispirate al super-mega-ultra-apocalittico *SF2*. Ah! Dimenticavo...Ogni tanto avrete diritto di divertirvi in un paio di schermate bonus dove dovrete colpire dei bersagli mobili o delle bombe (come? L'avete già sentita?).

si ringrazia Newel - MI

I colpi speciali di Buoh e Vagnad sono abbastanza spettacolari, ma anche Warren non scherza con i suoi calcioni rotanti in tipico stile "Goldrake"!!!

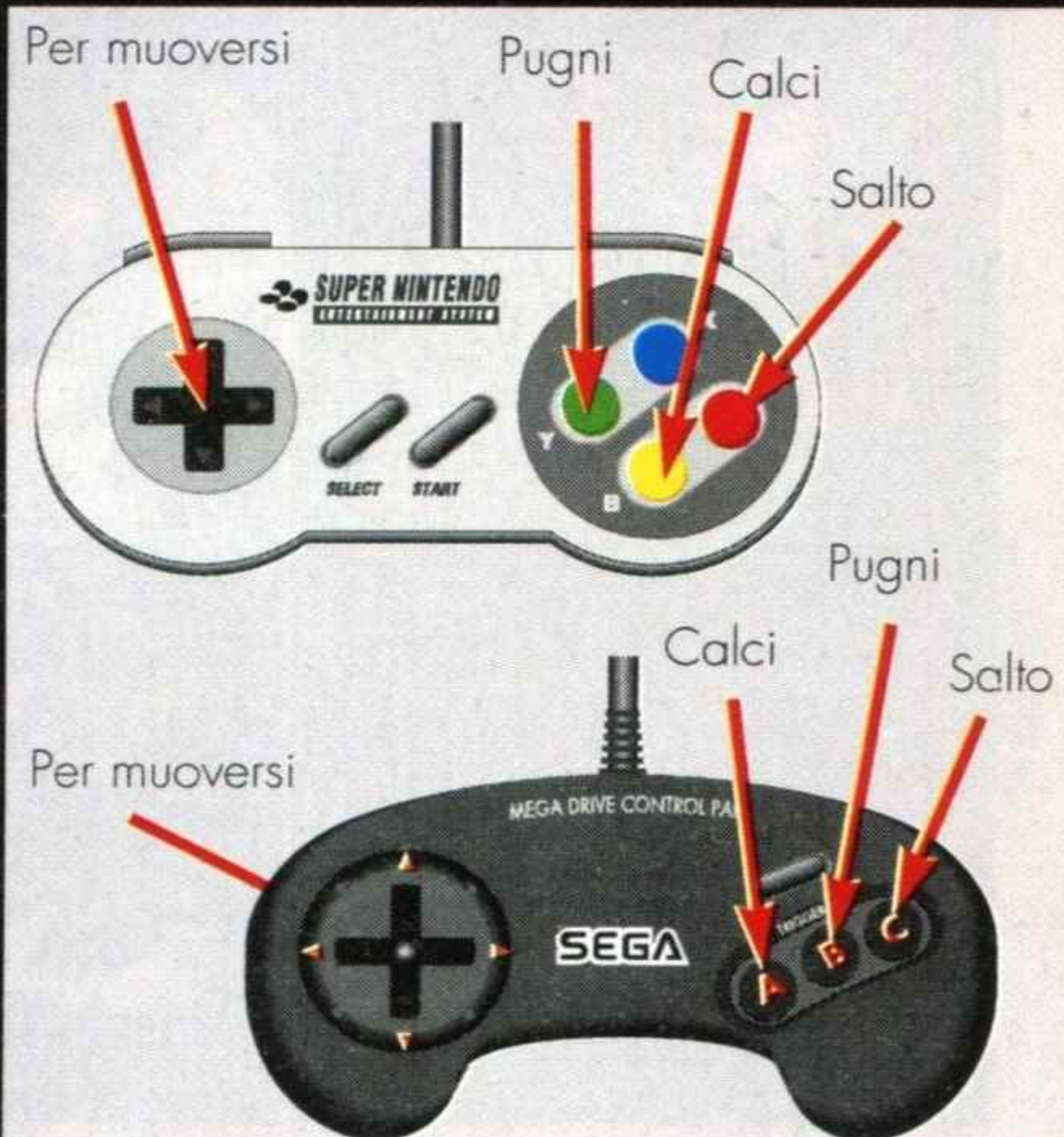
SCHEDA TECNICA

Titolo	Power Athlete
Casa	Kaneko
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Sì + Password
Livelli di difficoltà	8

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi
Pugni
Calci
Salto

Calci
Pugni
Salto
Per muoversi

MEGA LO MANIA

Il famoso *Populous*, il primo simulatore divino, è stato fonte di ispirazione per parecchie software house. Uno dei suoi cloni più riusciti e ormai disponibile anche su console.

MEGADRIVE MD

Che spasso... La storia potrebbe cominciare così! Siete una divinità, e vi siete riuniti assieme ad altre tre per fare l'ormai regolare e secolare partita a Monopoli. Stanchi del solito gioco però, vorreste giocare a qualcosa di nuovo (che so io.... Taboo, Trivial Pursuit, Tombola, Strip Poker,...). Finalmente vi viene la brillante idea di crearne uno nuovo che battezzate *MEGA lo MANIA*. Il gioco è molto semplice. Ogni divinità deve impegnarsi nel colonizzare il pianeta prestabilito con orde di suoi fedeli. Chi ci riesce sopraffacendo tutti gli altri, vince! Viene subito creato un pianeta nuovo dalla divinità locale ed i quattro vi si riuniscono attorno per iniziare il gioco. Il pianeta è formato da 27 isole di forme e grandezze diverse, raggruppate in gruppi di tre. Ad ogni gruppo di isole corrisponde un'epoca ben definita (non essendo la matematica un'opinione, le epoche sono 9) e un certo livello di evoluzione tecnologica. Per ogni epoca avrete a disposizione un certo numero di fedeli, che dovrete distribuire tra le varie

REMOVE ARMY FROM SECTOR

La strategia è importante nei giochi di questo tipo, non pensate che la vostra medaglia del campionato di Risiko serva a qualcosa.

È altrettanto importante che le vostre difese siano solide, altrimenti i vostri avversari vi faranno la pelle!

CONGRATULATIONS O PRESIDENT OF ALOHA

DRACULA 3000 BC

3000 B.C.? Precoci davvero, questi dei! Non sapevo che i castelli fortificati a quell'epoca spuntassero come funghi!!!

Infuria la battaglia! Tutto sommato, come in ogni gioco degno di questo nome, anche una certa dose di fortuna non guasta!

Dupont

Ecco la schermata di presentazione che vi introduce all'isola della prima epoca. Vediamo Oberon e Caesar che si preparano a darsele di santa ragione... Vinca il migliore!

POWER GAME

"MA CHI SONO?"

• SCARLET - Niente a che fare con quello che lavora con noi in redazione! È una Semi-Divinità delle Pleiadi. (Se è per quello anch'io... NdScarlet) È piuttosto aggressiva e incavolata, in combattimento!

• OBERON - Il Re di Algol. È un vigliacco senza pietà. Fidarsi è bene, non fidarsi è meglio.

• CAESAR - Il dio della Mafia Trapeziun. È molto vendicativo e ha spesso reazioni inaspettate. Un avversario coriaceo!

• MADCAP - Ha la faccia (e il comportamento) di un terminator! È il dio dei mercenari di Andromeda. È molto astuto e letale!

isole secondo i vostri calcoli (potete anche risparmiarne alcuni da aggiungere alle epoche successive!). Più uomini metterete e più rapidamente la vostra popolazione progredirà. All'inizio di ogni isola non potrete fare assolutamente niente; dovrete semplicemente passare nel reparto "Idea" e progettare oggetti da costruire successivamente, ed equipaggiare i vostri uomini (armi, edifici, difese,...). Prestate molta attenzione alla distribuzione delle vostre invenzioni!

Gran parte del gioco si svolgerà nella ricerca e nella costruzione di mezzi da combattimento sempre più perfezionati. Allo stesso modo si comporteranno i vostri nemici! Andando avanti potrete poi costruire edifici nuovi (laboratori, fabbriche moderne, miniere per estrarre i materiali più rari) e armi sempre più sofisticate. Potrete anche creare alleanze temporanee, il tempo di una battaglia o meno, in modo da sbarazzarvi di un'altra divinità, ma attenzione: questo vale anche contro voi! Se eravate dei fan sfegatati di *Populous*, questa cartuccia fa per voi.

Gli omini che avete a disposizione devono essere distribuiti tra soldati e "scienziati" che inventano le nuove armi e fanno nuove scoperte tecnologiche.

91%

COMMENTO & VOTO

Il gioco è molto avvincente e la difficoltà graduale. La grafica, anche se piuttosto semplice, è molto curata e precisa. La voglia di scoprire le nuove armi disponibili ad ogni epoca (e i loro effetti), vi spingerà ad andare sempre più avanti finche non finirete il gioco (si prospettano lunghe notti insonni!!!). Ma quello che premia nel gioco è soprattutto il senso strategico ed il risparmio, e se riuscirete a vincere tutte le 27 isole potrete combattere sull'ultima, la più difficile in assoluto! Secondo me, *Mega lo Mania* è molto più appassionante di *Populous* (il primo!), per via di quel senso di progressione completamente assente nel suo rivale. Un must da comprare assolutamente!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mega lo Mania
Casa	Virgin
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	Progressivi

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO

Muove il cursore

Aumenta gli elementi

Diminuisce gli elementi

Rimanda il cursore sulle icone

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE SCART (con alimentatore) L. 248.000
OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT L. 278.000

SUPERFAMICOM SCART (con alimentatore) L. 375.000
SUPERFAMICOM SCART + STREETFIGHTER II L. 498.000

SONIC 2 DISPONIBILE

SUPERNES SCART (con alimentatore e joypad) L. 288.000
SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II + ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIO CHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!
VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD + GIOCO L. 598.000

DISPONIBILI !!! STREET OF RAGE SUPERMAN TURTLES

NEO GEO L. 588.000 COMPRESO CAVO SCART E ALIMENTATORE

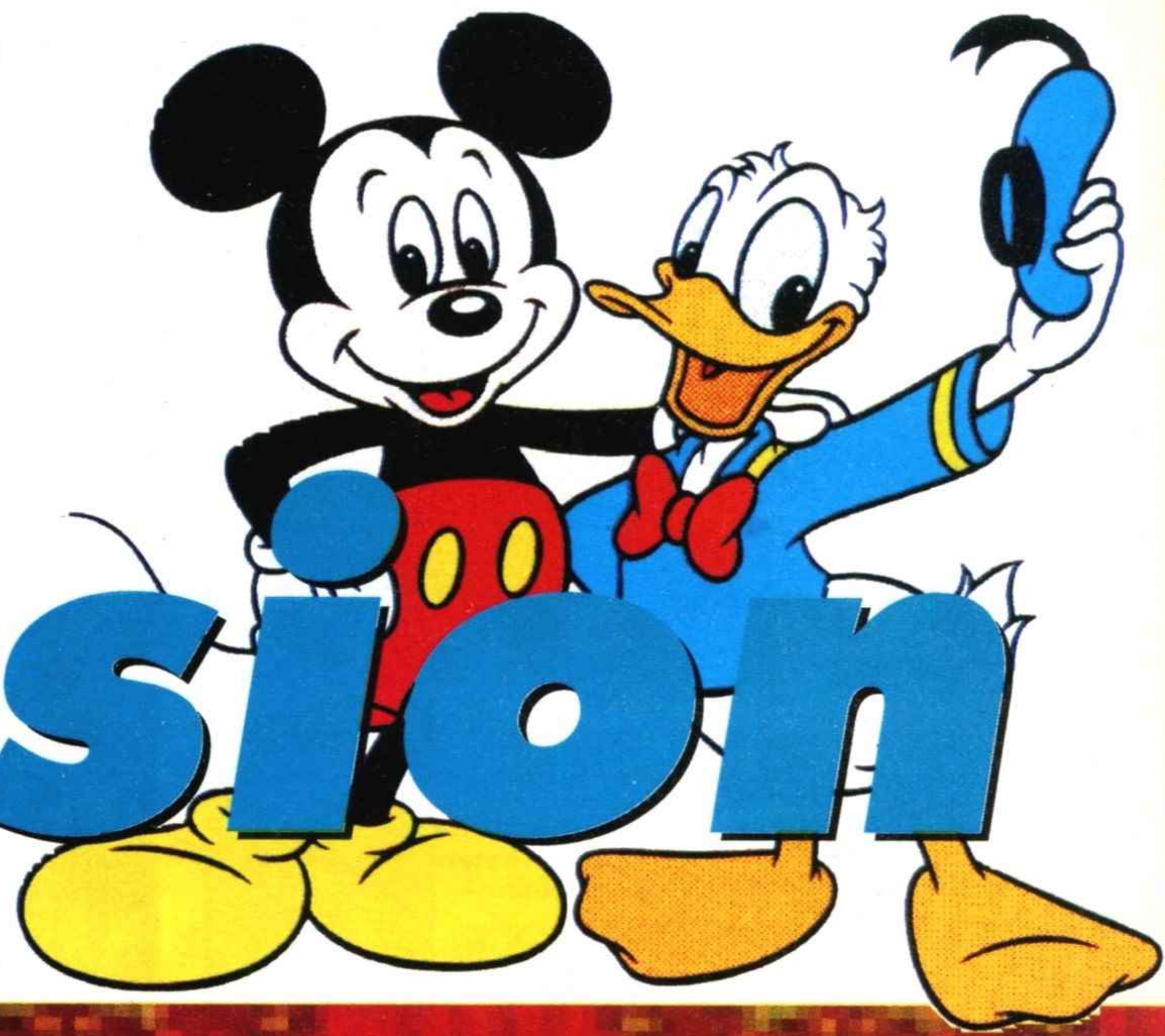
GAME GEAR L. 238.000
GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 59.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

World of Illusion

Dopo *Quackshot, Fantasia, Castle of Illusion* la Sega ripropone sugli schermi del suo 16 bit due tra i personaggi più amati dell'intero circo disneyano. Sarà forse un capolavoro? Per saperlo continuate a leggere.

MEGADRIVE MD

Il giorno del grande spettacolo di magia che annualmente si teneva a Paperopoli (o Topolinia!?!?) stava per arrivare. Topolino e Paperino stavano preparando tutti i loro trucchi completi di ammenicoli vari (cilindri ad 8 fondi, colombe cartonate, carte colombate tanto per citarne alcuni) quando all'improvviso il pennuto, che stava rovistando in un vecchio baule, trovò una misteriosissima scatola. "Ehi tu, Topo," disse "vieni un po' a vedere cosa ho trovato: forse si tratta di un... TESORO!" Topolino restò un po' perplesso, non gli pareva infatti di aver mai visto quello scrigno e non riusciva proprio a capire da dove potesse provenire. "Che ne dici di vedere cosa contiene" disse Paperino, ma Mickey lo ammonì: "Non sappiamo di che si tratti, potrebbe anche esser stato smarrito da qualcuno" "E allora?" replicò Donald "L'ho trovato io ed ora è MIO! MIO! MIOOO!" e così dicendo lo aprì. Improvvisamente i due vennero risucchiati all'interno della scatola da una

Nella boccia del pesce!?!?

Ecco i nostri eroi alle prese con un passaggio veramente impegnativo: come passare questa schermata senza restare impigliati in una ragnatela.

forza misteriosa e (tanto per cambiare!) non appena riaprirono gli occhi si trovarono trasportati in un mondo oscuro popolato da terribili creature. Naturalmente toccherà a voi (da soli o con un amico) tirar fuori dai guai i due poveri sventurati.
Il gioco si svolge lungo una serie di 5 livelli a scrolling orizzontale presidiati da altrattanti mostri rotondini-carini (Ma vieni! C'è anche la Maga Magò!) nei quali incontrerete un'incredibile serie di ostacoli. Tanto per intenderci, vi capiterà di volare su un tappeto, di scalare montagne, di navigare in torrenti impetuosi e chi più ne ha più ne metta. A questo punto ci pare doveroso spendere 2 parole riguardo alle varie opzioni offerte dal programma; infatti oltre ad un sistema di password avrete l'opportunità di scegliere il vostro personaggio favorito (il Sorcio o la Paperella) e a seconda della vostra scelta i vari livelli del gioco varieranno in maniera considerevole, adattandosi alle caratteristiche del vostro personaggio (grande novità!). Per esempio, essendo più grasso, Paperino non

Paperino alle prese con una rudimentale forma di surfing. Riuscirà il personaggio sfortunato per antonomasia a cavarsela anche in questa anomala condizione?

"...questa stanza non ha più pareti..."

Cosa sarà mai questo papero-murales?

MA CHE FIABA È?

I vari livelli che compongono il mondo di *World of Illusion* ricordano molto l'ambientazione di alcune fiabe disneyane:
1-LA FORESTA INCANTATA: il primo livello è ambientato in una foresta enorme e tenebrosa (dove compare anche il mitico Brucaliffo). Qui dopo aver eliminato una serie di "soldatini" ed esservi arrampicati su secolari fili d'erba, giungerete in una grotta popolata da schifidi ragni alla fine della quale vi imbatterete nel mostro di fine livello. Un enorma Aracnide Bilobato!
2-IL CIELO IN UNA STANZA: in questo livello sarete impegnati in una esaltante cavalcata a bordo di un tappeto volante, alla fine della quale vi ritrovere letteralmente a passeggiare tra le nuvole per finire poi con uno scontro davvero incandescente con un gruppo di draghi.
3-IN FONDO AL MAR: questo livello trae chiaramente spunto dal film "La Sirenetta"; dovrete aiutare Topolino e Paperino a superare orde di sogliole e naselli killer fino a raggiungere il relitto di un antico galeone spagnolo dove avrà luogo lo scontro con lo squalo.
4-LA CASA: in questa abitazione, come in *Castle of Illusion*, vi imbatterete in un gran numero di tazze, scatole e contenitori vari nei quali sono racchiusi veri e propri mini-mondi pullulanti di nemici, fino a trovare quello che vi condurrà al mostro di fine livello.
5-LA TERRA MAGICA: qui incontrerete le carte e gli scacchi del mitico "Alice nel paese delle Meraviglie" mentre nella seconda parte del livello dovrete ripercorrere brevi tratti degli stage precedentemente sorpassati prima di giungere al fatidico mostro di finegioco: il malefico Mago Wudini!

1° livello

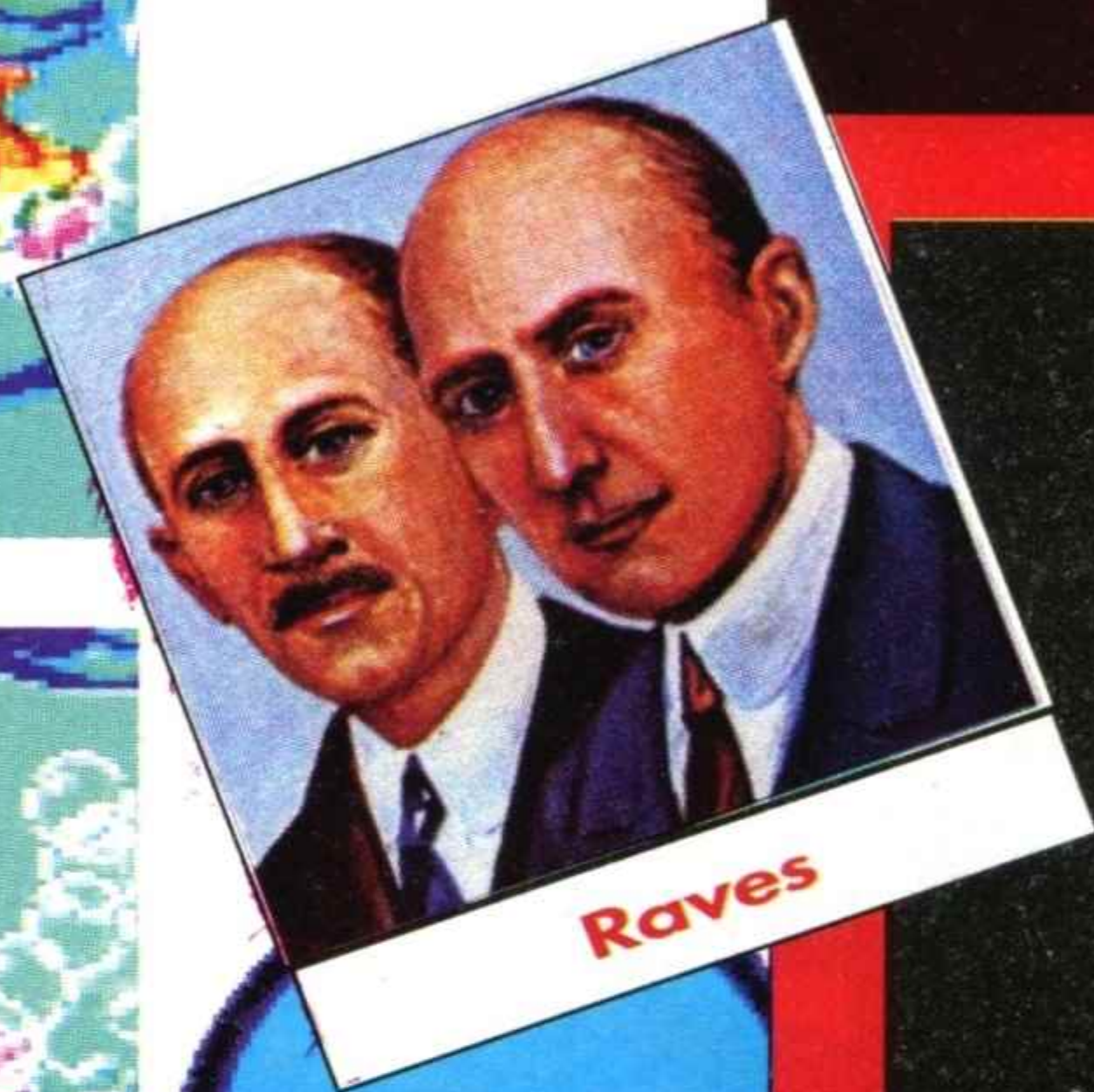
2° livello

3° livello

4° livello

5° livello

Si ringrazia Newel -MI

potrà passare attraverso alcuni passaggi nei quali Topolino sgattaiolerà tranquillamente e sarà quindi costretto a percorrere altre vie. L'opzione a due giocatori si rivela molto interessante: la collaborazione è, infatti, essenziale.Se singolarmente vi basterà saltare per superare certi ostacoli, in coppia sarà necessario un lavoro d'equipe impegnando i due eroi in ogni sorta di equilibrismo possibile ed immaginabile. Infine non possiamo tralasciare le stupende animazioni e l'ottimo accompagnamento sonoro sempre azzeccato e mai fastidioso...e allora tutti insieme... Topolin... Topolin... Paperin... Paperin... e tutti quanti insieme canterem...!

Una scena sottomarina che vede impegnato il più famoso papero di casa Disney.

Cadendo...

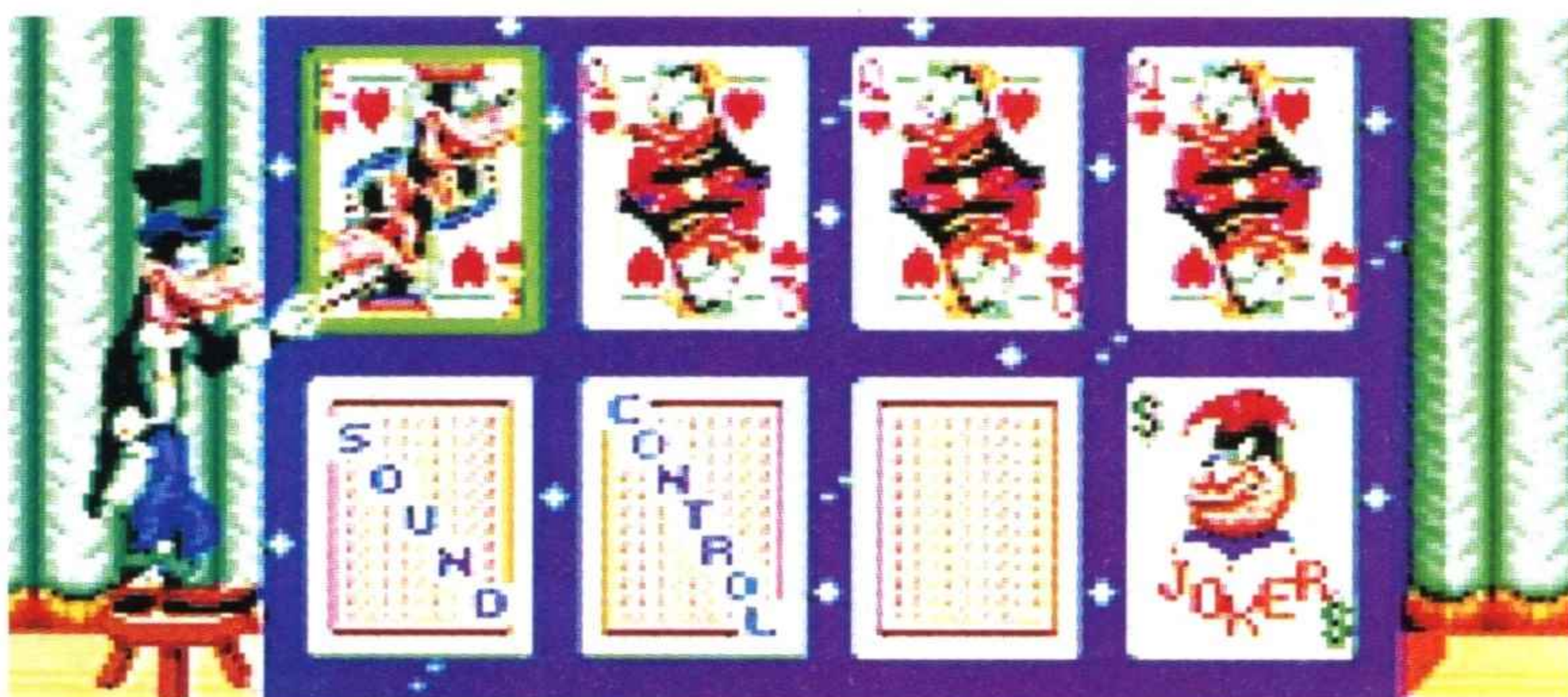
...scivolando...

...nonché saltellando!

Altre due belle immagini tratte da World of Illusion: pregasi notare la grafica particolarmente curata!

Raves

80%

COMMENTO & VOTO

World of Illusion è un'incredibile esperienza audio-visiva. Infatti non appena inizierete a giocare vi ritroverete immersi in una stupenda atmosfera da cartoon in compagnia di Topolino, Paperino e moltissimi altri personaggi del mitico Walt. La giocabilità ricorda molto quella di *Castle of Illusion*, anche se in questo gioco sono state introdotte alcune variazioni che spezzano il classico stile platform. L'unica nota negativa è il livello di difficoltà che, a nostro parere, è troppo basso (e questo soprattutto nel modo a due giocatori); è un vero peccato poiché oltre a rendere il prodotto non particolarmente longevo fa sì che i vari continua e l'opzione password risultino praticamente inutili se non addirittura dannosi, visto che utilizzandoli, molto probabilmente, finireste il gioco nel giro di un pomeriggio. Provaci ancora Disney!

SCHEDA TECNICA

Titolo	World of Illusion
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1-2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Muove il nostro eroe per lo schermo

Vi permette di saltare, di far volare il tappeto

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

Per correre

Per usare l'arma

RISKY WOODS

MEGADRIVE MD

Anche gli sfondi ricordano molto i cieli sfumati di *Rygar*. I grafici avrebbero potuto escogitare qualcosa di più fantasioso, non trovate?

C'era una volta un gruppo di monaci, che per evitare che il maligno conquistasse tutto il mondo conosciuto si trasformarono in tante belle statuine per poter ornare i giardini dei ricchi...

Ma andiamo! C'è ancora qualcuno che crede a queste beotate? È perfettamente inutile scrivere qual è la trama di un gioco le cui prospettive non sono altro che quelle di affettare più nemici possibili.
Se il nostro eroe deve salvare una principessa, oppure distruggere un mago cattivo, oppure aprirsi la strada verso la pizzeria dell'angolo, poco importa! Ciò che importa è che bisogna muovere le mani.
E in *Risky Woods* c'è parecchio da picchiare, lo schema di gioco è il classico a piattaforme, con tanto di mostri sempre più agguerriti e armi sempre più particolari e potenti, quindi è adatto a tutti coloro che hanno una spropositata, quanto sconsiderata, nostalgia di giochi tipo *Rygar*.
Avrete capito insomma: bonus da raccogliere, ceste da aprire, cattivi da distruggere, armi da potenziare e punti da incamerare, il tutto saltando di qua e di là in uno schema di gioco a scorrimento orizzontale.
Un particolare carino è il modo di superare le porte (o meglio i guardiani) che bloccano il vostro cammino.
C'è bisogno di una chiave che deve essere

Gli scheletri non sono molto duri da abbattere, peccato che siano presenti in numero esorbitante. Bastaaaa!

Abbassati guerriero, altrimenti non avrai scampo contro quel fetentone formato Biomassa!

La grafica delle piattaforme non fa certo gridare al miracolo, per fortuna i mostri risollevano la situazione.

BONUS MALUS

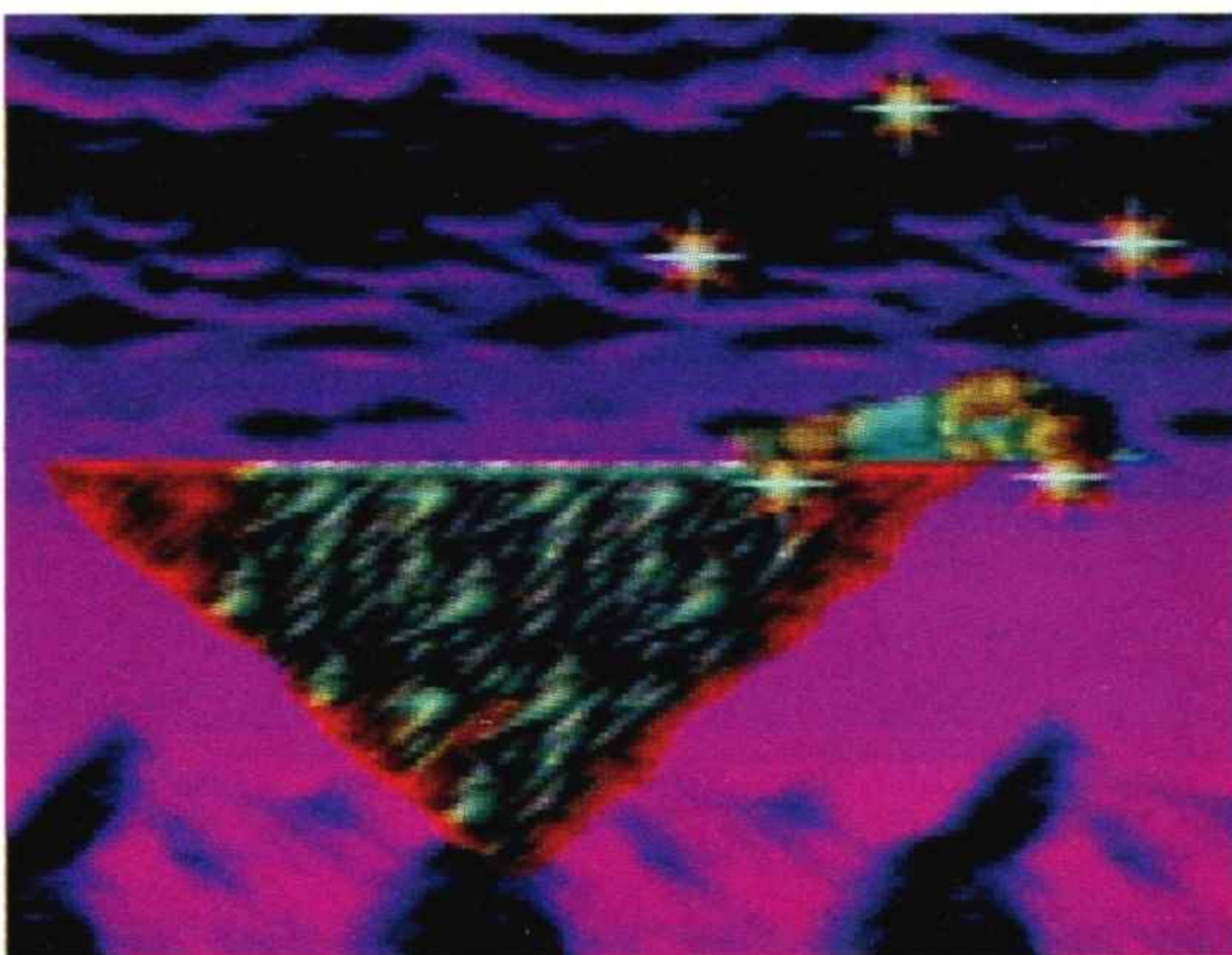
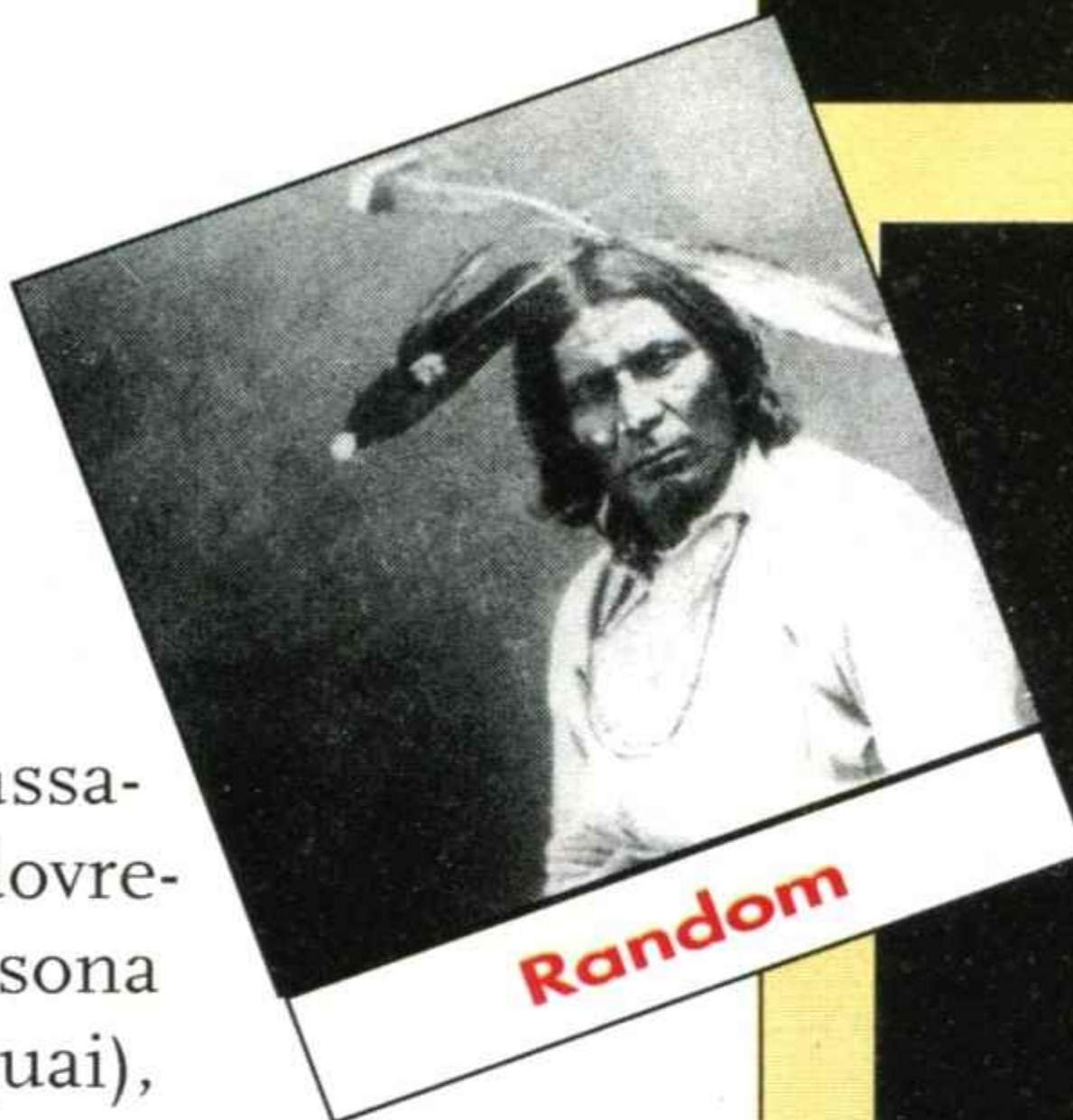
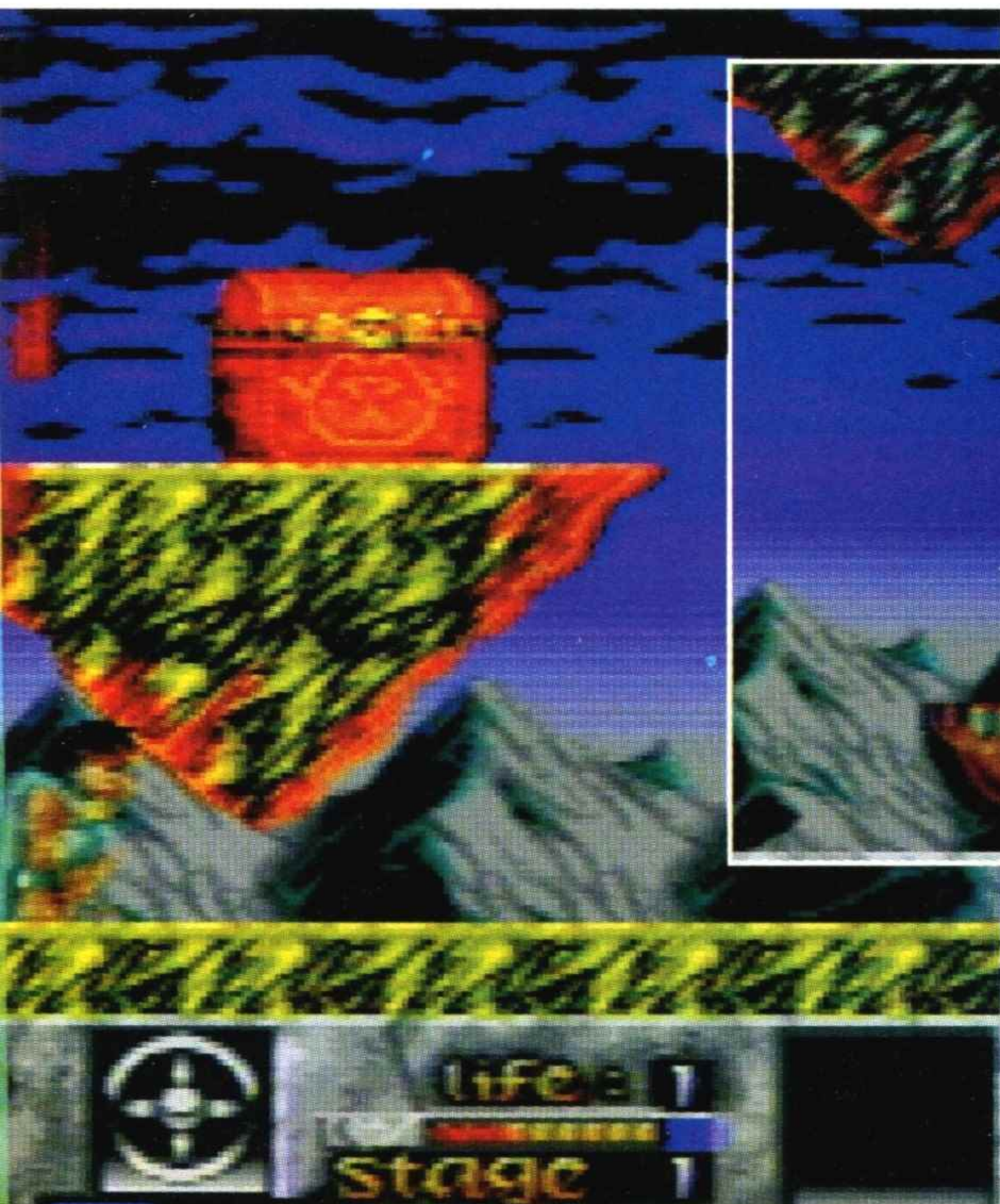
Come ogni gioco a piattaforme che si rispetti, i bonus che si trovano durante il percorso sono moltissimi. Qui di seguito c'è una piccola lista delle meraviglie che caratterizzano il mondo di Risky Woods.

PUNTI
STELLA: Vale 5000 punti.
LATTINA: Vale 10000 punti.
CROCE: Vale 10000 punti
DIADEMA: Vale 50000 punti
ANELLO: Altri 50000 punti
FRECCE: A rischio. O vale 10000 punti o ritornate indietro nel livello.
MELA: Altro rischio. O vale 10000 punti o vi bloccate per un pisolino.

ENERGIA
POZIONE: Aumenta l'energia di 6 punti.
POZIONE D'ORO: Aumenta l'energia di 5 punti.
FULMINE: Invulnerabilità momentanea.
CUORE ALATO: Aumenta l'energia di 3 punti.
SPIRITELLO: Uno spirito guida appare uccidendo i nemici.
STATUETTA: Permette di vincere una vita e di ottenere un continua.
CLESSIDRA: Aumenta il tempo disponibile di 1 minuto.
TESCHIO: Trasforma l'asta del personaggio in un'arma magica.
MONACO: Regala una vita.

ARMI
ASCE: Le asce hanno una traiettoria curva e ricadono sugli avversari.
BOOMERANG: Viaggiano in linea retta e ritornano indietro colpendo tutto ciò che incontrano sulla loro strada.
PALLE DI FUOCO: Colpiscono in linea retta e sono molto veloci.
PUGNALI: Colpiscono anch'essi in linea retta.
STELLA DEL MATTINO: La stella del mattino è molto potente e anch'essa vola in linea retta una volta lanciata.

raccolta durante il percorso, ma oltre a questa ogni guardiano emetterà un canto che bisognerà ripetere alla perfezione per poter passare, naturalmente non dovrete cantare in prima persona (altrimenti sarebbero guai), ma utilizzare il joypad per ripetere le note indicate.
I personaggi sono disegnati in "tipico" stile giapponese, che se vogliamo è sempre carino e piacevole, ma che da solo non può certo ovviare a una pochezza di schema di gioco o di reali novità.
Non potevano certo mancare i guardiani di fine "stage", ma i livelli sono solo quattro e, sebbene siano divisi in due sotto livelli, non credo che siano poi così impegnativi per dei veri maghi del joypad.
Volete liberare i monaci con l'illusione di avere tra le mani qualcosa di nuovo, diverso e freneticamente giocabile? Accatatevillo!

Random

Stavolta ci è andata male, la prossima volta potrebbe andare anche peggio...

Raccogliere armi più potenti diventa indispensabile per sopravvivere nei livelli avanzati. Vi sembra una banalità? Provate a vedere come gioca Neon e poi mi saprete dire...

75%

COMMENTO & VOTO

Risky Woods dà l'impressione di quelle minestre insipide e senza sapore che ero costretto a sorbirmi qualche tempo fa. Non che il gioco funzioni male o abbia dei grossi difetti di giocabilità, ma piuttosto dà l'impressione di giocare a qualcosa di "vecchio", di già visto, di già giocato, di già risolto. Ci sono giochi che riprendono pari pari uno schema di gioco vecchio di anni e riescono a migliorarlo o a renderlo ancora interessante e piacevole. Ma questo non è il caso di *Risky Woods*, che rimane pur sempre un gioco piacevole, ma anche stucchevole e decisamente poco longevo, a meno che non siate dei patiti del genere. È sicuro che c'è in giro di meglio, molto meglio. Carino il sonoro.

SCHEDA TECNICA

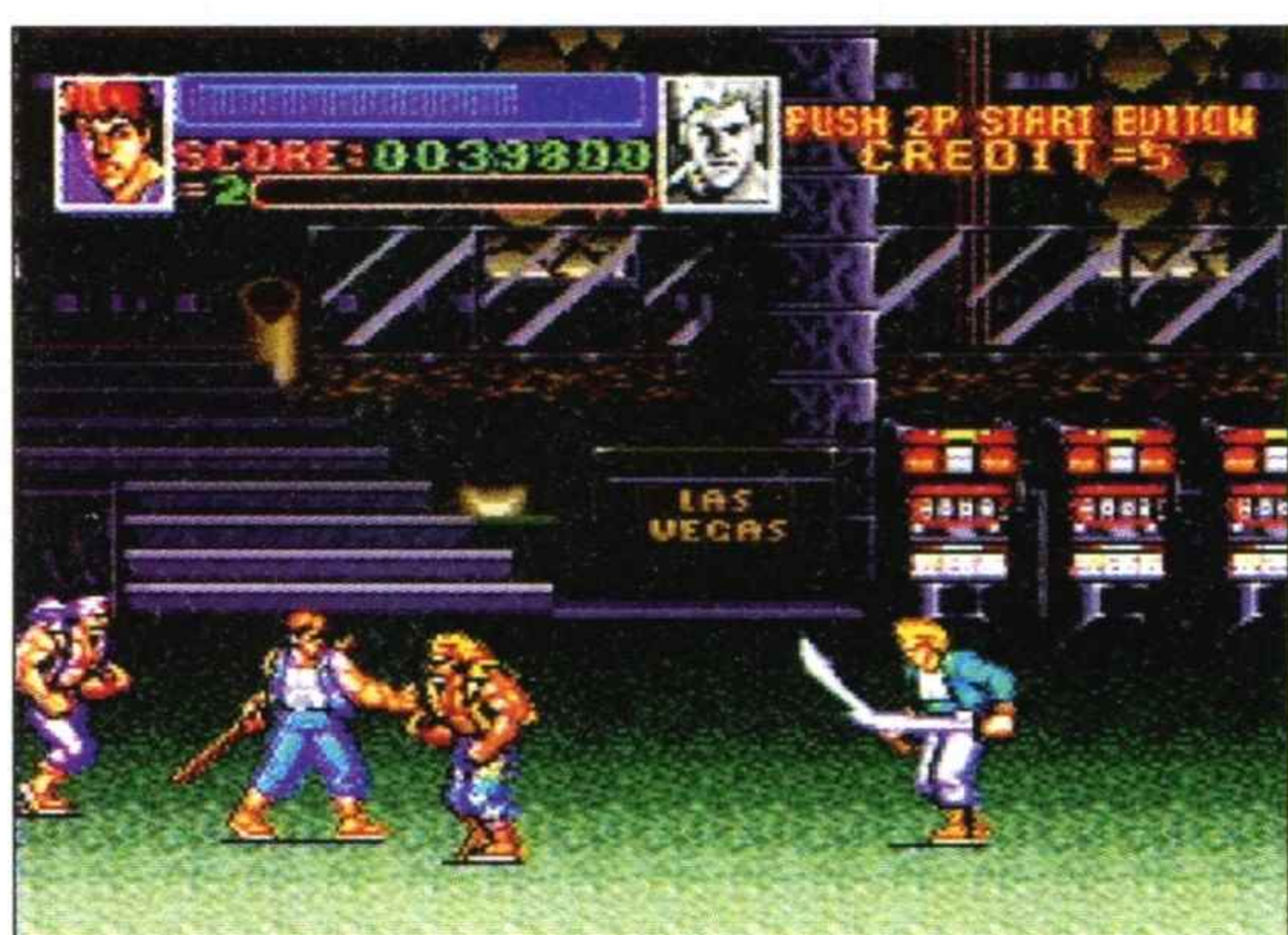
Titolo	Risky Woods
Casa	Eletronics Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

RETURN OF DOUBLE DRAGON

SUPER NES

Nelle sale giochi di tutta Europa il picchiaduro più gettonato è di sicuro *Street Fighter II*. Tornando però indietro di tre o quattro anni il numero uno in fatto di scazzottate era l'intramontabile *Double Dragon*! Chi non ha mai giocato a questa pietra miliare della storia dei coin-op!?

Come nella versione precedente potrete raccogliere molti oggetti da usare nella mischia.

La storia del gioco questa volta è veramente originale: Billy e Jimmy Lee tornando a casa dal Dojo di Karate dove insegnano, scoprono che una delle loro migliori amiche, la poliziotta Mariam, è scomparsa mentre stava indagando sullo spaccio della droga nel loro quartiere. Anche Dupont capirebbe che Mariam è stata rapita dalla malvagia gang di spacciatori Shadow Warrior! Ancora una volta il biondo Jimmy e il bruno Billy Lee si ritrovano per combattere la malavita organizzata a suon di pugni e calci. Questa volta la vostra grande esperienza nella pratica del Kiai vi permetterà di concentrarvi per sferrare colpi speciali. Oltre alla ormai nota combinazione di due pugni (o due calci) e il colpo speciale, ora, concentrandovi, sferrerete pugni simili a quelli di Braccio di Ferro o calcioni degni di Pelé! Se poi la barra della concentrazione supererà la metà imiterete alla perfezione una mossa insegnatavi tempo fa da un amico (il suo nome era Ken, NdLeeBros): il calcio rotante. Quando invece la concentrazio-

UEILÁ, CHE BELLA ARMA

NUNCHAKU: Una delle armi ninja per eccellenza (nonché una delle più efficaci). Ricavato da due pezzi della scopa di Zia Marisa (ecco dov'era finita, 'sti birboni, NdMarisa) congiunti con una catena da metallaro. L'unica arma che atterra con due soli colpi.

BO: Ora è stato svelato il mistero dell'eliminazione dello sfortunato Sergej Bubka! I malandrini della Shadow Warrior hanno rubato tutte le sue aste riutilizzandole come bastoni. Per intenderci, il Bo è la favolosa asta di legno lunga circa due metri usata da Donatello (chi lo scultore?, NdRed Fury)!

COLTELLO: State molti attenti a non essere MAI sulla traiettoria di chi ne è in possesso (soprattutto se è il vostro compagno, NdEsperienza). Se ve lo lanciano colpitelo con un pugno per fermarlo e raccoglietelo. Usatelo sugli avversari più pericolosi. È l'unica arma che scompare dopo aver colpito.

BOOMERANG: Nato nella lontana Australia dal genio aerodinamico di qualche aborigeno, è la migliore arma del gioco. Ottima se usata nei corridoi affollati di nemici. State attenti: anche colpendo l'avversario continua la sua corsa e ritorna sempre indietro.

BOMBA A MANO: Le trovate in una cassa di rifornimenti bellici per i militari nazisti in Francia, sono state riutilizzate dalla Shadow Warrior per risparmiare. L'esplosione si propaga nella direzione in cui sono state lanciate.

BARILI: Molto efficaci per abbattere i nemici più grandi. Contengono probabilmente materie tossiche degli stabilimenti segreti della Shadow Warrior.

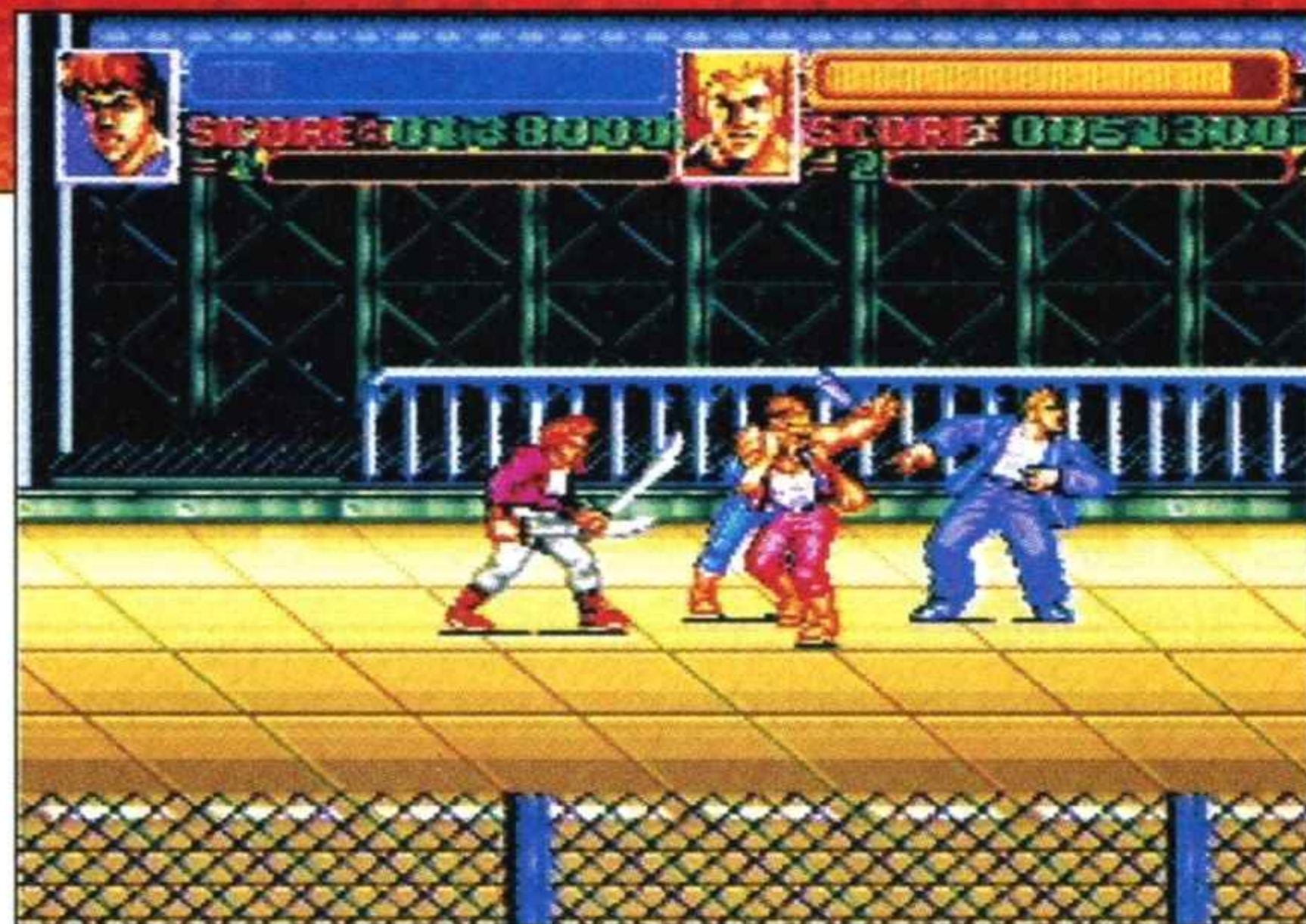
MASSI: Essendo molto pesanti rallentano un po' il vostro passo ma sono molto validi per atterrare i vostri amici per un bel po'. Vengono da una cava di pietra sulle Alpi.Se finiscono in zone già superate vengono persi (e lo stesso vale per i barili).

NB: Tutte le armi possono colpire e ferire il vostro compagno, quindi se non volete picchiarvi tra di voi sul serio, state ben attenti. Quando gli avversari perdono le armi NON le possono più raccogliere.

Si ringrazia Computer One

Mystere

Vualà! Un calcione al viso ed il problema è risolto... Ma attenzione alle spalle!

ne sarà al massimo potrete dare, per una quindicina di secondi, una tale sequela di pugni e calci da stendere direttamente al tappeto il più cattivo degli avversari. Preparatevi quindi a sfoggiare il vostro campionario di mosse contro un'incredibile quantità di nemici. Buona scazzottata!

Talvolta nelle mischie è difficile capirci qualcosa: beh, realistico, dopotutto!

Ahia, il nostro amico è stato abbattuto... Dovremo cavarcela da soli per un po', almeno fino al prossimo "Continua".

Gli schermi sono abbastanza vari, ma lo spirito del gioco rimane sempre quello: picchia tu che picchio anch'io!

Giocare in due è decisamente più divertente, oltre che essere più proficuo e sicuro!

Con le spade è un altro discorso: ma in realtà tutti gli oggetti sono utili, quindi prestate attenzione allo schermo!

86%

COMMENTO & VOTO

La saga di *Double Dragon* torna piena di buoni effetti sonori e una buona grafica che danno del filo da torcere al suo concorrente più diretto: *Street Fighter II*. Graficamente parlando *RODD* non ha niente da invidiare al suo concorrente anche se gli sprite di Ken, Ryu & soci sono molto più grandi e ci sono molte più mosse. Una buona scelta di tecniche differenti e ben sette missioni rendono il gioco molto interessante anche se un po' ripetitivo. I tre livelli di difficoltà, la varietà delle armi, il modo a due giocatori (con anche la possibilità di potersi picchiare tra giocatori) e la barra della concentrazione per le mosse speciali lo rendono un gioco da prendere in considerazione. La Technos ha realizzato un buono gioco e se fosse uscito prima di *SFII* probabilmente sarebbe il miglior picchiaduro. Da vedere!

SCHEDA TECNICA

Titolo_ Return of Double Dragon

Casa_____TECHNOS Japan Corp.

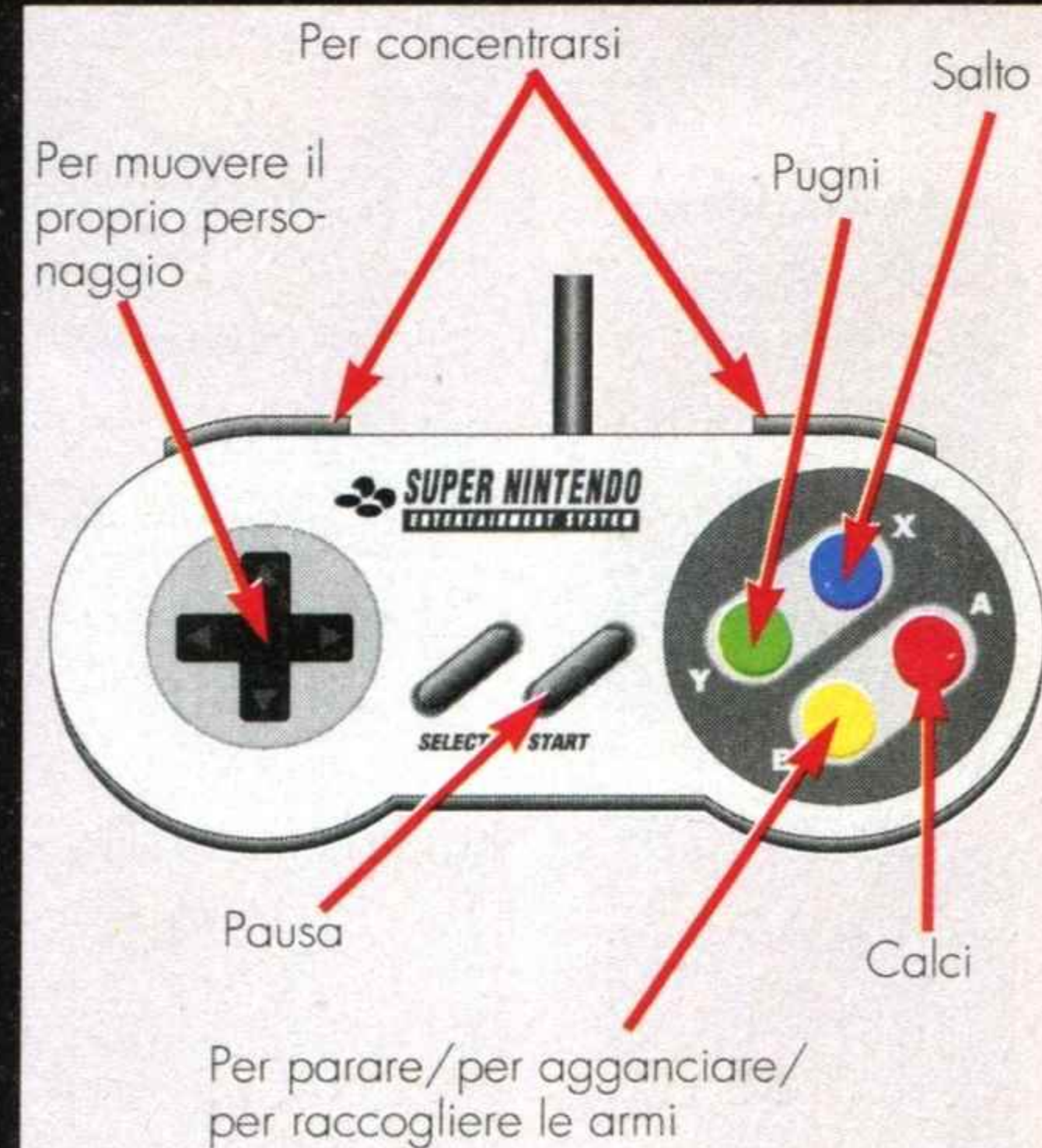
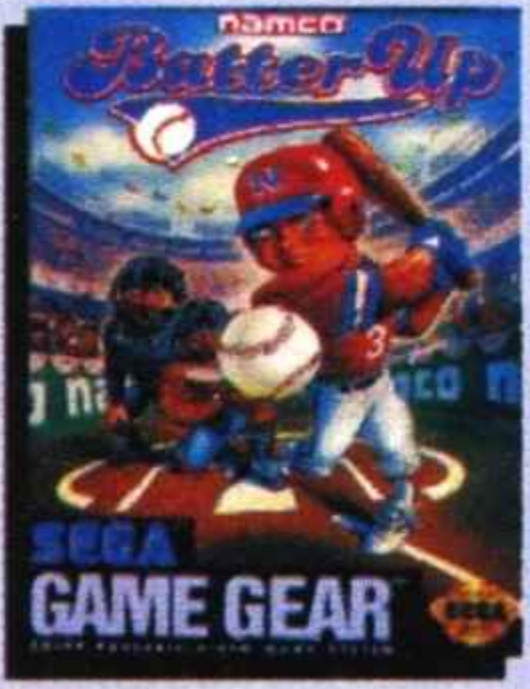
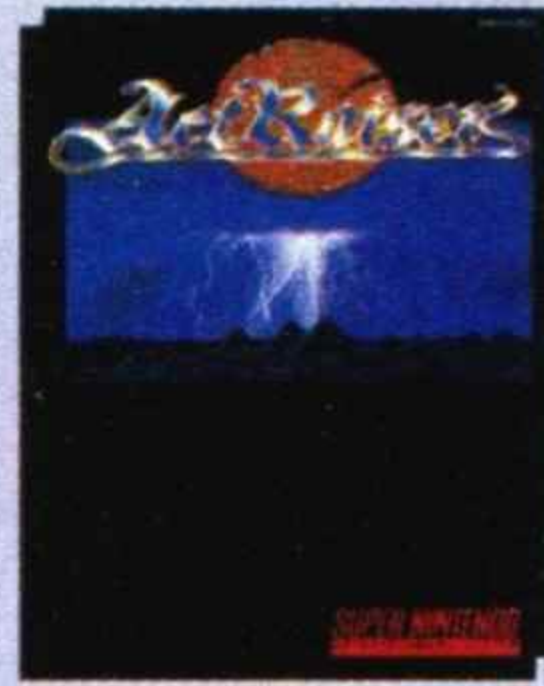
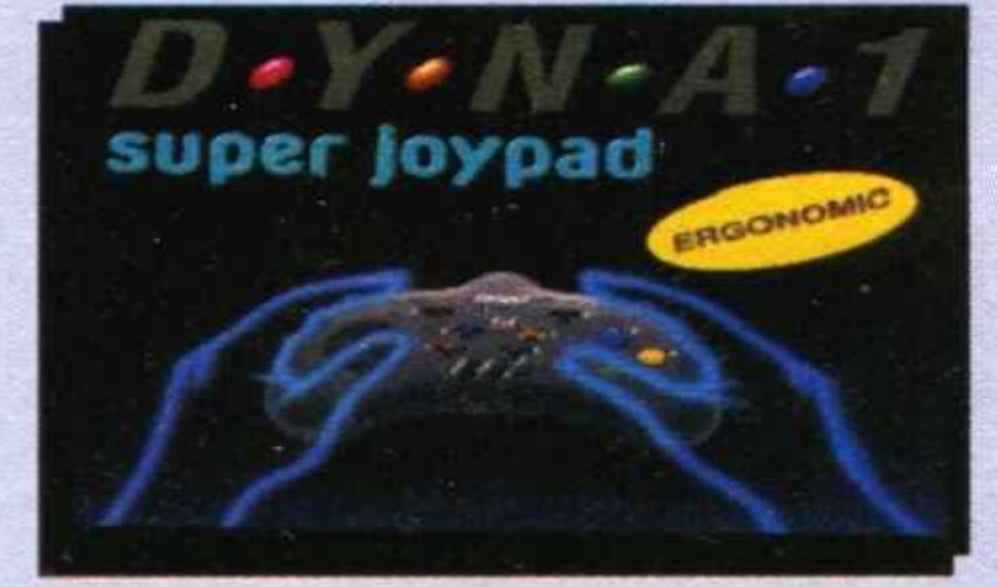
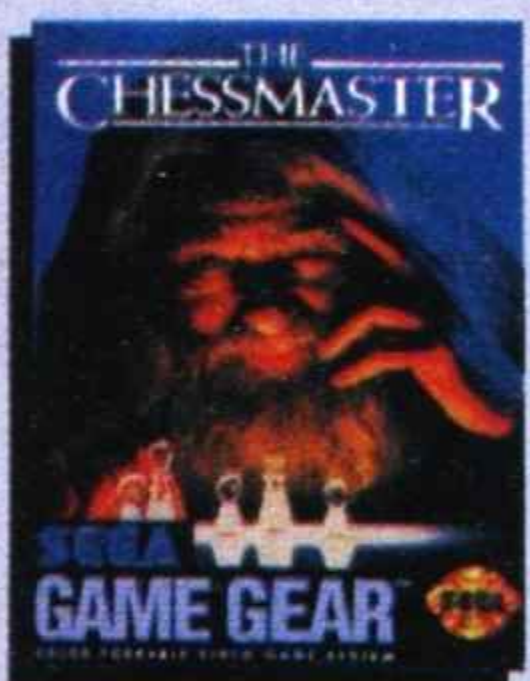
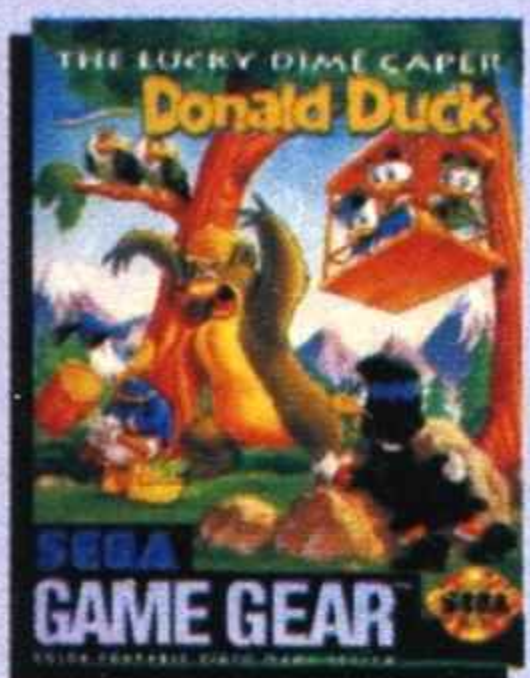
Distribuzione__________Import

N°Giocatori______________1/2

Continua?_________________Sì

Livelli di difficoltà__________3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

GIOCHI & ACCESSORI

SUP. NINTENDO SUP. FAMICOM	MEGA DRIVE MEGA CD	GAME BOY	GAME GEAR
JOYSTICK JB KING	JOYSTICK PRO-1	INTERFACCIA 4 GIOCAT.	CARRY CASE
JOYPAD ASCII	ADATTATORE USA/ITA/JAP	HYPER BOY	HANDY POWER
CARRY CASE	JOYPAD PRO-2 MEGAPAD	ADATTATORE 220V	(14 ORE GAMEBOY
KIT PULIZIA	REMOTE CONTROL PL.1	PRO POUCH PLUS 3 COL.	2 ORE GAME GEAR)
ADATTATORE PAL	REMOTE CONTROL PL.2	CARRY ALL	TV TUNER
SUPERSCOPE + 6 GIOCHI	JOYSTICK POWER CLUTCH	PROTECTOR PLUS	BIG WINDOW 2
JOYST. CAPCOM	ADATTATORE 220V	KIT PULIZIA	DE LUXE CARRY CASE
JOYST. HORI FIGHTING	KIT PULIZIA	ADATTATORE AUTO	(CAVO CONNESSIONE
ADATT. UNIV.EUROPEO	ARCADE POWER STICK	SOUND BOOSTER	PER 2 GAMEGEAR)
CAVO PROLUNGA JOYSTICK	CONVERTER MEGADRIVE	GAME BAG	ADATTATORE AUTO
PORTA CARTUCCE	(MASTERSYSTEM)	PORTA CASSETTE	PLAY & CARRY CASE
JOYSTICK XE-3	GAME GENIE	PLAY & CARRY CASE	ATTACHE CASE
JOYSTICK HYPER BEAM	JOYSTICK STEALTH	ATTACHE CASE	TRAVELER
JOYST.CITY BOY (6B)	JOYST.SV434 (TRASPARENTE)	GAME LIGHT PLUS	KIT PULIZIA
JOYST.SUPER ADV.(6B)	JOYSTICK XE-1	HANDY BOY	MAGNIFIER
JOYPAD ORIGINALE	MENACER + 6 GIOCHI		MASTER GEAR CONVERT.
GAME GENIE	ASCII JOYPAD		GAME BAG
JOYPAD DYNA-1	CAVO SCART		
	MEGA CD JAP + 2 GAMES		
	SEGA CD (USA)		

ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI

TEL: 051/34.35.04 — 34.33.62 34.77.36 FAX. 34.49.06

ROAD RAS

“Furio, io sono pronto! Va bene, vado! Spero che la mia voce vi giunga chiara e forte, perché sarebbe un peccato non sentire i commenti che farò, aiutato da questa telecamera montata sul casco, sulla pista che ospiterà la prima gara di *Road Rash*...

“Dunque, il primo rettilineo è abbastanza semplice da affrontare. Un rettilineo in cui si possono tranquillamente far correre tutte le marce cercando di prendere il tempo agli avversari e di raggiungere una posizione che permetta di affrontare il resto della gara con una certa tranquillità.
Ecco la prima curva da prendere in quarta piena, senza preoccuparsi eccessivamente degli avversari o degli oggetti in pista. Solitamente conviene toccare con il ginocchio il terreno per permettersi una “piega” adeguata a mantenere la velocità voluta.
Ci si rialza e si “apre” fino in quinta ed ecco i primi piloti da superare...” CRACK!!!
“Piero? Piero? Non ti sentiamo più!”
“Ci sono, Furio, ci sono. È stata la difficoltà del sorpasso che mi ha impedito di illustrare come ho spaccato la facci..., cioè ho passato il mio avversario.

PERSONAGGI E INTERPRETI

Prendiamo in considerazione alcuni dei piloti più rappresentativi che partecipano al campionato di *Road Rash*:

IKIRA: È un giapponese devoto seguace di Elvis The Pelvis. Non ha avuto la possibilità di Michael Jackson di schiarirsi, ma fa di tutto per assomigliare il più possibile al suo idolo musicale.

SLATER: È la tipica espressione americana del ragazzaccio. Ha già conquistato il primato mondiale di velocità su Skateboard, ma nonostante il suo aspetto truce, sa benissimo che correre in moto è tutta un'altra cosa.

NATASHA: È la principessa delle motocicliste, bellissima, affascinante e molto decisa. Ha avuto dei problemi con la giustizia con l'accusa di sabotaggio, ma ora sembra che tutto sia stato insabbiato.

BIFF: È il tipico figlio di papà. A lui la polizia non fa paura perché tanto ha conoscenze molto in alto che gli permettono di fare ciò che vuole senza incorrere in sanzioni giudiziarie.

MR. LAWSON: È un avvocato di uno degli studi più prestigiosi di Los Angeles. La sua vita è normale: casa, moglie e figli, ma quando si trova sulle piste si trasforma, mostrando una grinta e una violenza che non ha eguali.

CHINO: Era un pilota di elicotteri, poi gli è stata ritirata la licenza (nessuno ha mai saputo perché, e guai a chiederglielo). Chino ne ha viste di tutti i colori in vita sua, ma adesso asserisce che non c'è niente di più eccitante di una gara di *Road Rash*.

(A destra) La modalità per due giocatori è assolutamente spassosa. Cartonare in faccia il vostro migliore amico è una vera e propria soddisfazione, specie se vi ha appena sconfitto per tre volte di seguito nei circuiti precedenti. Viuuuuuulenza!!!

H 2

MEGADRIVE MD

Continuo nella descrizione della pista. Dopo un paio di curve piuttosto difficili entriamo nel primo incrocio, qui bisogna stare attenti alle vetture che percorrono la statale, difatti sono un pericolo costante per i piloti, e come potete immaginar... Ooh! Ma brutto figlio di una..."
"Piero? Ci scusiamo con i nostri ascoltatori ma abbiamo dei problemi con il microfono montato sul casco di Piero. Speriamo di riprendere il collegamento al più presto... Piero?"
"...nzo! Sono qui Furio! C'è stato un piccolo contrattempo con un automobilista che intralciava la gara, ma è tutto regolare per una corsa di *Road Rash*! A questo punto mi trovo in settima posizione e mi preparo a superare il pilota davanti a me. La velocità a questo punto è molto elevata e bisogna sfruttare tutte le proprie capacità per prenderlo... SMASH!!! Ecco fatto gentili spettatori sorpasso effettuato con successo.
Altre due curve a gomito, altro incrocio, la gara si sviluppa in maniera molto lineare, naturalmente occorre disporre di una buona moto per poter essere competitivi. Ecco davanti a noi il secondo classificato mi avvicino... OOP! Mi ha mancato, e adesso... TRONK!!! Andato!"
"Piero? L'immagine s'è mossa parecchio, non abbiamo capito cos'è successo."
"Niente Furio, non ti preoccupare. Tutto bene. Altra curva piuttosto difficile, e adesso vediamo il primo, l'abbiamo preso su un rettilineo per cui è tutto a nostro vantaggio.
Mi avvicino, gli sono a ruota, ormai è preso, ci siamo... OUCH!!! CRASH! GATAGLEND! TRUNK! Ahia, ahia, ahia..."
"Piero? Piero? Cosa c'è, cos'è successo?"
"'iente, 'iente 'urio. 'ono 'aduto! Quello 'ronzo mi ha 'accato i 'enti. Ahia, ahia, ahia..."
"Chiediamo scusa ai nostri ascoltatori, ma purtroppo siamo costretti a interrompere il nostro collegamento con Piero per cause di forza maggiore, si è interrotto il collegamento con il satellite. Passiamo alle riprese normali..."

Random

Ah, ah! Il tapino non sa che tranvata nelle gengive si sta per beccare.

Oooops! Questo centauro ci ricorda molto il buon vecchio Raist!

In giro per le piste se ne vedono proprio di tutti i colori.

"Non ci siamo comportati troppo bene, ci scusi signor agente..."

COMMENTO & VOTO

82%

Road Rash II **non si discosta di molto da quello che era il suo predecessore, le piste sono simili, le moto anche, lo schema di gioco pure, sembrerebbe quasi un clone perfetto. La maggiore differenza sta nella possibilità di giocare in due contemporaneamente, dividendosi lo schermo oppure alternandosi alla guida. In fondo questa era un particolare che rendeva il primo** ***Road Rash*** **incompleto. Ora il mosaico è terminato, ma allora chi ha acquistato la prima cartuccia dovrebbe mordersi le mani, perché come spesso accade in casi come questi, se si possiede già la prima versione di un gioco è pressoché folle acquistare anche la seconda.** ***Road Rash II*** **è migliore, più avvincente e possiede l'ottima opzione del gioco a due, è un buon gioco per chi non possiede il primo. Per il resto è molto, troppo, simile al suo predecessore.**

SCHEDA TECNICA

Titolo	Road Rash II
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	5

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Muoversi negli schermi di selezione, sterzare e colpire gli avversari.

Accelera e inserisce il turbo.

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

Frena, ferma durante la corsa a piedi.

Colpisce gli avversari o ruba gli oggetti agli avversari.

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

Mystere

BOOOOOM!!! Un esplosione di originalità ha invaso il mondo del Super NES. Il pazzoide di turno è il generalissimo Mubaba, in arte MadMan che, dopo aver invaso un piccolo emirato arabo, ha tutte le intenzioni di conquistare il mondo intero. Naturalmente il presidente ha prontamente inviato una eccezionale Task Force in aiuto degli oppressi.

Ora tocca a voi! Infatti impersonate il pilota del magnifico elicottero APACHE AH-64 che dovrà portare a termine le quattro difficilissime missioni. Per aiutarvi a completarle nel migliore dei modi, ci sono anche i cinque migliori copiloti della sesta flotta, che si occuperanno di usare l'argano per i recuperi e di azionare la mitragliatrice di bordo. Ovviamente il migliore, alias Jake, è un MIA (missing in action = disperso) che potrete recuperare nella seconda missione. Il vostro frullatore volante è anche dotato di computer di bordo, mitragliatrice e di due tipi di missili: gli Hydra e gli Hellfire. Sparsi per tutta la zona di guerra troverete utilissimi bonus per riarmare l'apache o ripararlo (per una riparazione completa salvate un militare disperso e portatelo alle Landing Zone).
Le quattro missioni sono da svolgere in sequenza, quindi portata a termine vittoriosamente la prima, potrete passare alla seconda e così via fino alla quarta. Per avere un'idea di quello che vi aspetta, sappiate che nella prima missione l'obiettivo principale è distruggere l'aeroporto e catturare uno dei generali, nella seconda liberare gli ospiti della prigione militare, mentre nella terza dovrete salvare alcuni funzionari ONU e affondare lo yacht di Mubaba e, infine, distruggere la centrale nucleare e far fuori il cattivo. Buona caccia!

Si ringrazia Computer One - BO

Rader al suolo qualunque cosa sullo schermo non è facile, meglio concentrarsi su un obbiettivo primario.

L'edificio è stato colpito e la seconda missione è stata finalmente completata: ma vi aspettano nuove imprese.

MISSION 2 COMPLETED

85%

COMMENTO & VOTO

La versione per l'amato Super NES di *DS-RTTG* non è soltanto simile alla precedente per Megadrive, ma praticamente identica. L'unico particolare grafico diverso che si nota è l'elicottero, graficamente migliore rispetto a quello del MD. La grafica in treddi isometrico non sfrutta però al massimo il Mode7 (direi che non lo sfrutta per niente NdR) e le possibilità grafiche del SNES. Lo scrolling e le evoluzioni dell'Apache sono estremamente fluidi e piacevoli, fino a quando, però, non appaiono troppi oggetti su schermo: a quel punto lo spettro dei rallentamenti si rifarà vivo sul vostro Super NES. Il controllo dell'elicottero è molto semplice e il sistema di accesso alla mappa risulta molto comodo. In ultimis gli effetti sonori (mitragliatrici, esplosioni, l'elicottero che si schianta) sono realizzati con molta cura.

SCHEDA TECNICA

Titolo_Desert S. - Return to the Gulf
Casa ____________ Electronic Arts
Distribuzione __________ Import
N°Giocatori ____________ 1
Continua? ____________ Password
Livelli di difficoltà ________ 1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Per bloccare il timone verso sinistra
Per bloccare il timone verso destra
Per usare la mitragliatrice
Per vedere la mappa
Per muovere l'Apache
Per usare gli Hydra
Per usare gli Hellfire

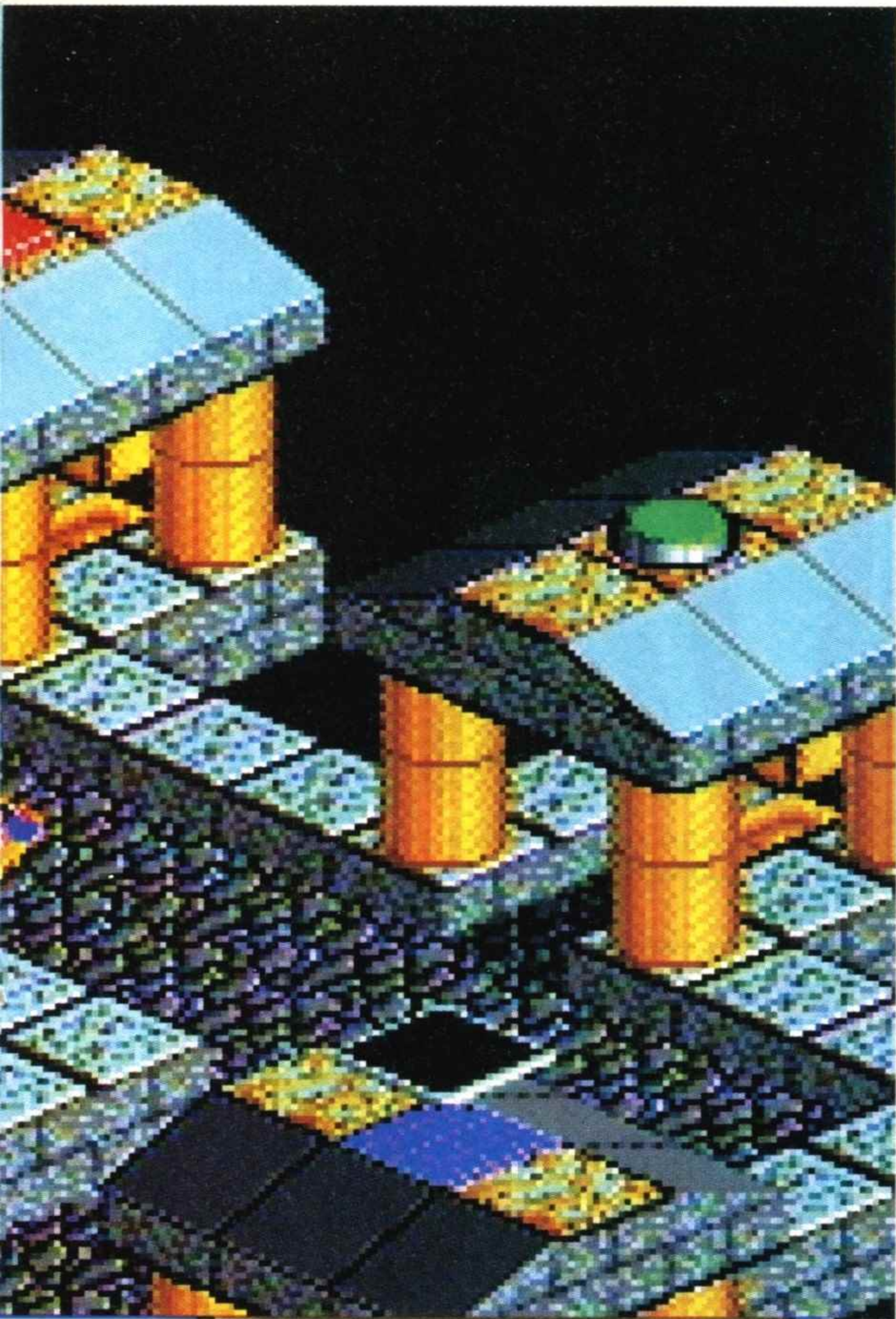
SPINDIZZY WORLDS

"Sai mi sono fatto un GERALD 1500 a iniezione giroscopica. Altro che APECAR 50!" - "E' vero che ha il puntale in lega?" - "Veramente quello è un'opscional, e io ho preferito il volante in pelliccia di Lemming" - "Sintetica?" - "No, vera, chiedi a Red Fury!"

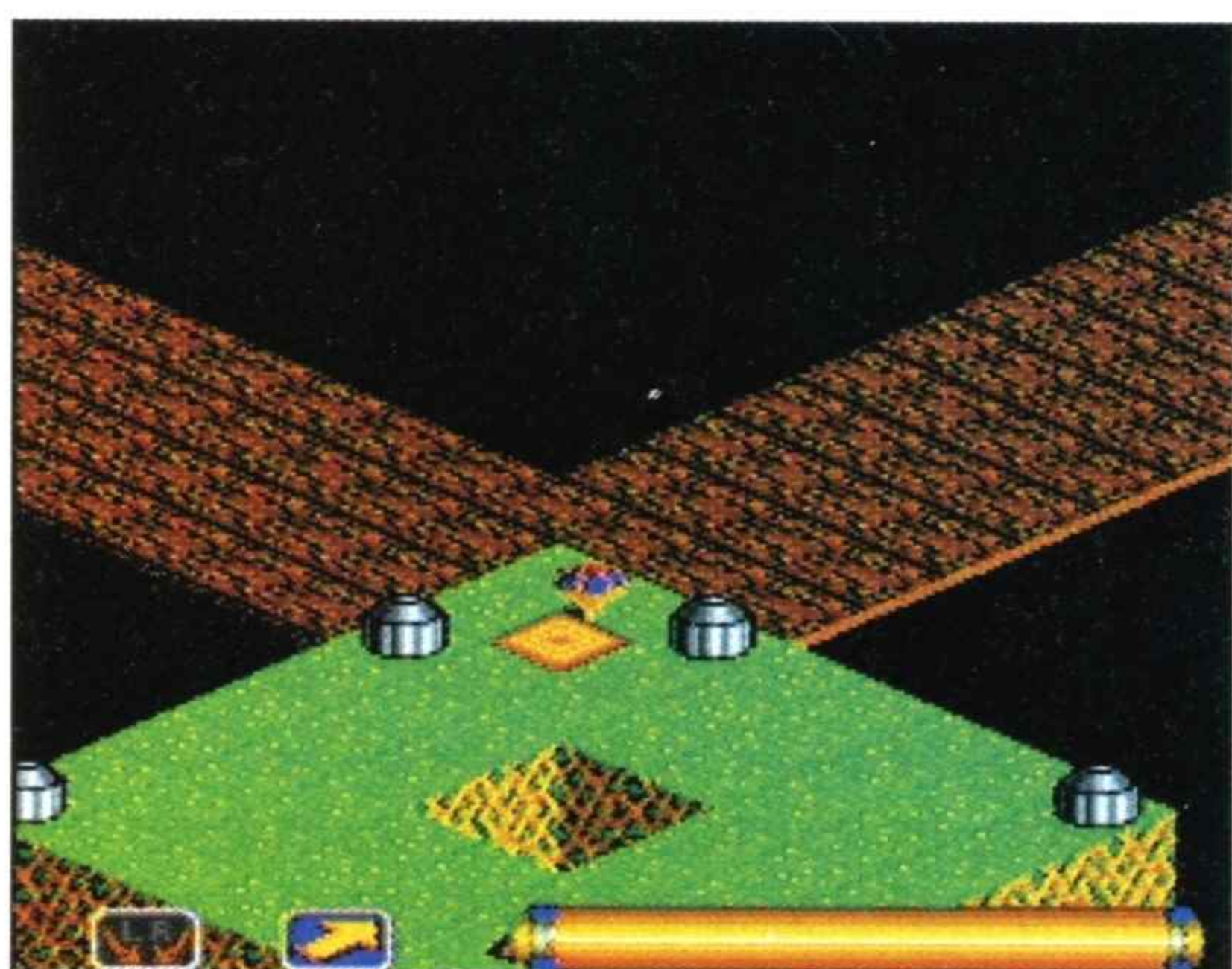
A questo punto molti di voi si chiederanno che cos'è un GERALD, altri invece se ne fregheranno altamente. Ah è così, non vi interessa?! Allora io non ve lo dico, così per poche persone ci rimetteranno tutti!
Il gioco apparve poco più di un anno fa su altre macchine con caratteristiche tecniche ben diverse dal Super Nintendo; non è cambiato assolutamente nulla, si ritrovano gli stessi sprite, gli stessi colori, le stesse limitazioni. La console è ben lungi dall'essere sfruttata a dovere, come appare evidente già dalla schermata iniziale, che definisce gli standard grafici per il resto del gioco.
Lo scopo è l'esplorazione di strani mondi, popolati da altrettanto strani esseri, e delle ancor più strane lune che orbitano intorno ai pianeti. Con il nostro particolarissimo mezzo di trasporto (hehe state soffrendo vero?) viaggeremo tra panorami isometrici, con sfide sempre nuove e diverse ad ogni satellite completato; quando non resteranno più satelliti potremo affrontare il pianeta centrale, un osso piuttosto duro.
Le difficoltà da superare variano sia nell'aspetto che nella sostanza. La rappresentazione grafica mantiene generalmente un leit motiv caratteristico per ogni luna, composta da più livelli, ripreso anche nel quadro bonus finale. L'azione ci vedrà coinvolti in corse contro il tempo o sessioni riflessive per la soluzione dei rompicapo, senza dimenticare l'abilità nel

IN FONDO SONO UN BUONO

Va bene, visto che avete letto tutta la recensione così diligentemente, vi dirò che cosa è un GERALD: Geografic Environmental Reconnaissance And Landmapping Device (Dispositivo Per Il Riconoscimento Dell'Ambiente Geografico E La Mappatura Del Territorio). In pratica una trottola. Al primo approccio con il mezzo non può non tornare alla mente *Marble Madness*, e quello stupendo comando che porta il nome di trackball; forse se al joypad sostituissimo una bella sfera la giocabilità guadagnerebbe qualche punticino. Purtroppo non è possibile e con *Spindizzy Worlds* dovremo faticare non poco per destreggiarci con l'inadatto cursore.

SUPER NES SN

Incal

Uscendo da quel portale sbucheremo in una sezione molto ostica, occhio a non correre troppo!

controllo del mezzo, fondamentale per superare alcuni passaggi insidiosi.
Molti i nei, a partire dalle pause di buio che ci vengono somministrate ogniqualvolta decidiamo di modificare la visione prospettica del campo di gioco; spesso accade che alcuni particolari risultino nascosti alla vista, pertanto si rende necessario cambiare l'angolazione dell'inquadratura. Le interruzioni non possono che influire negativamente sulla giocabilità.
Sparliamo anche del sistema di frenatura del nostro mezzo (evidentemente dotato di ABS) che alla pressione dell'apposito tasto blocca perfettamente il GERALD (e con lui il realismo) senza alcun rispetto per la cara, vecchia legge d'inerzia.
Ciliegina sulla torta il sonoro che, oltre a essere ripetitivo, non è assolutamente a livello dell'hardware.
Un piccolo tonfo della ASCII, una delle cartucc'house più importanti al mondo: a volte capita anche ai migliori.

Il corridoio di sinistra o quello di destra? Ah... saperlo.

COSE DEGLI ALTRI MONDI

Possiamo scegliere due pianeti, Easy Dizzy (con otto satelliti) per iniziare e Spin Dizzy (con ben sedici satelliti) per gli esperti, ciascuno con due livelli di difficoltà. Ogni luna è composta da più livelli e da un quadro bonus finale a tempo. Un esempio? Parliamo di Easy Dizzy.

•TUTORIAL - Per capire come funzionano le cose; vengono toccati quasi tutti i temi, dai rompicapo all'abilità nel pilotaggio del mezzo.

•QUADRANT 2 - Malefici bottoni per comandare meccanismi semoventi. Tutto sommato semplice.

•RAMP RUN - Percorsi a tempo. Qui la padronanza del vostro Gerald è fondamentale per evitare di finire fuori pista. Le scelte di colori e l'azione ricordano tristemente *Marble Madness*.

•SPLIT UP - Labirinti! Con i soliti congegni per aiutarci ad uscirne; puzzle semplici ma divertenti.

•LAVALITE - Pericolosi vulcani e percorsi obbligati che conducono a circoli viziosi per un livello dove non manca l'azione. Uno dei più riusciti.

•GARGOYLE - Odiosi e granitici faccioni (di Gargoyle appunto) che ci sbarrano la strada. Da qualche parte avranno pur messo i pulsanti per spostarli!...

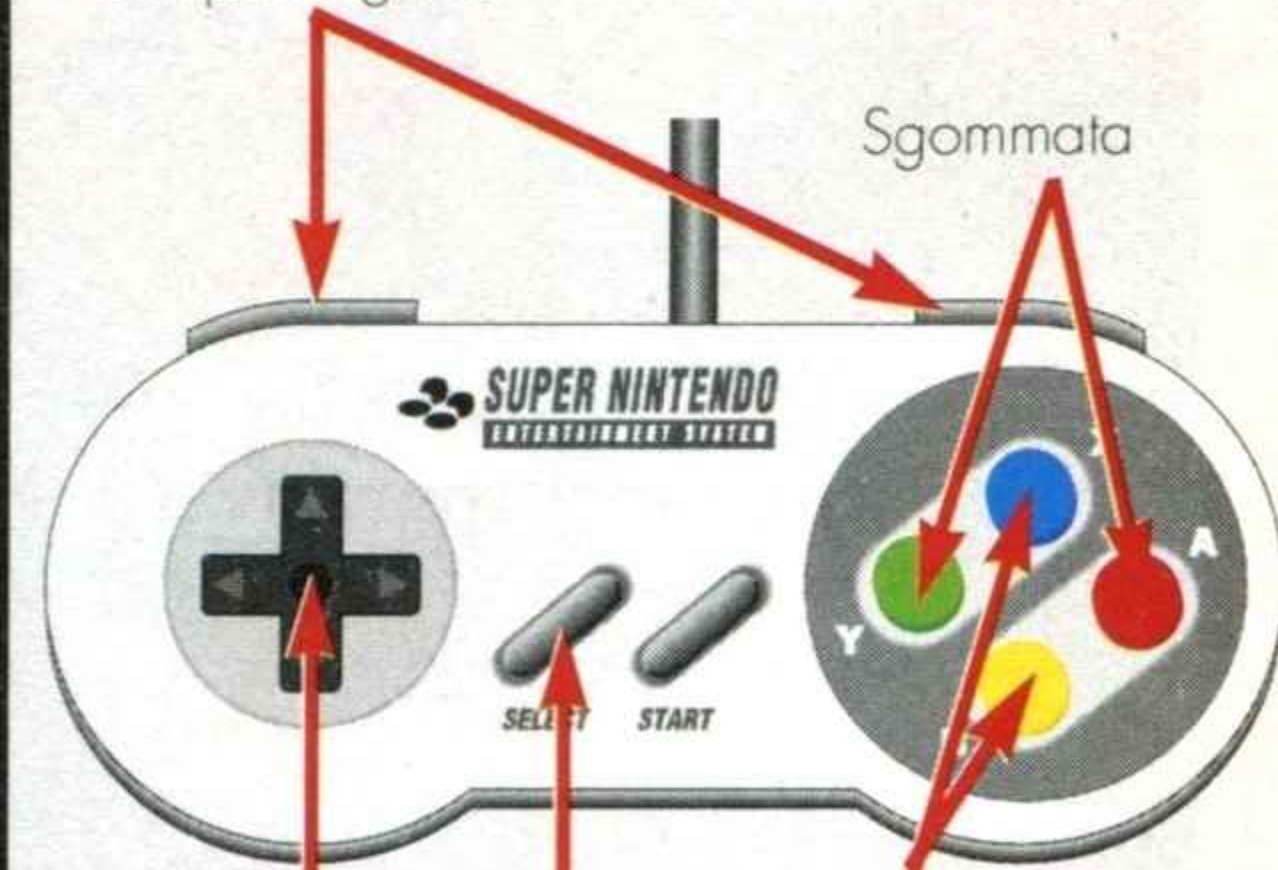
COMMENTO & VOTO

68%

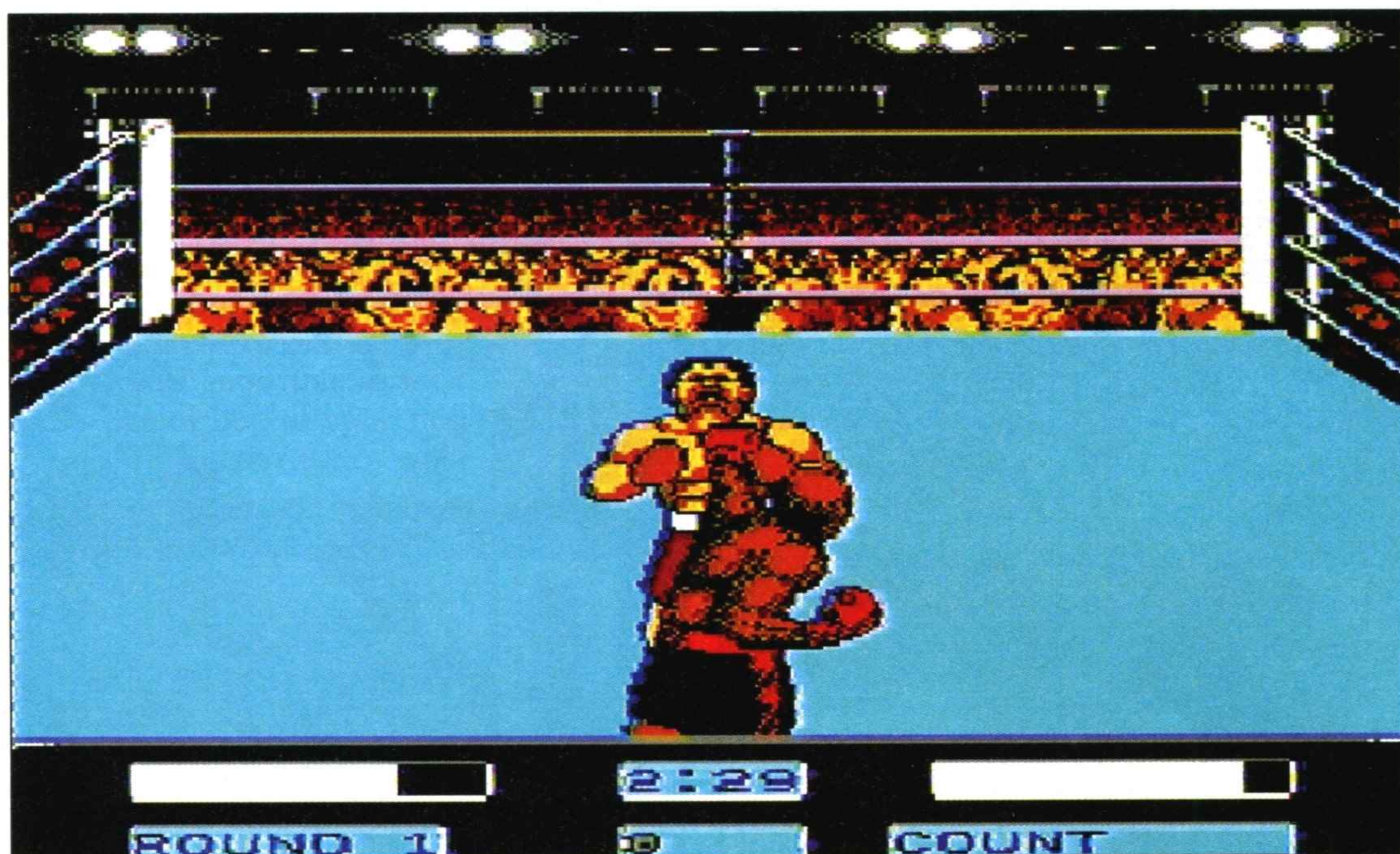
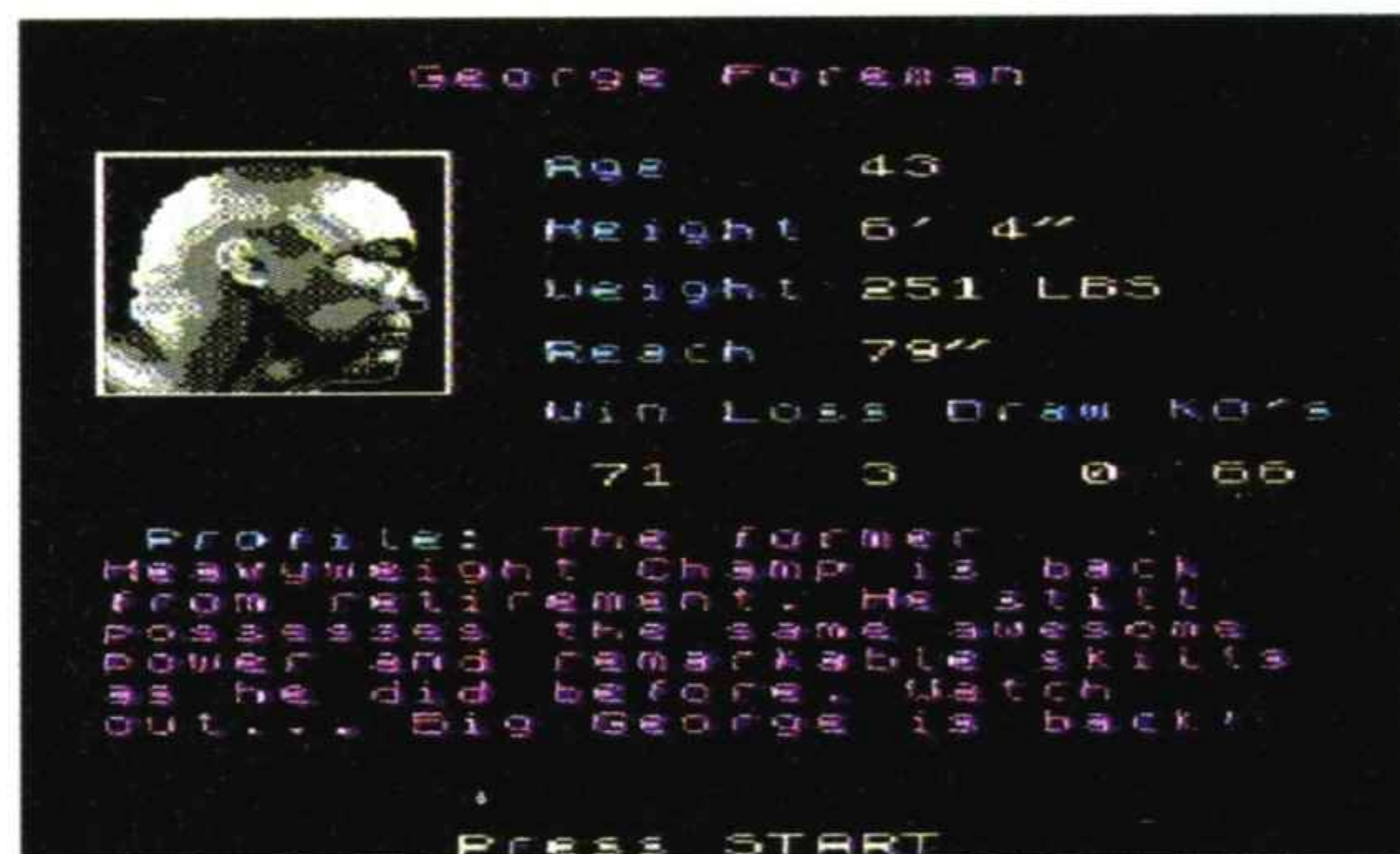
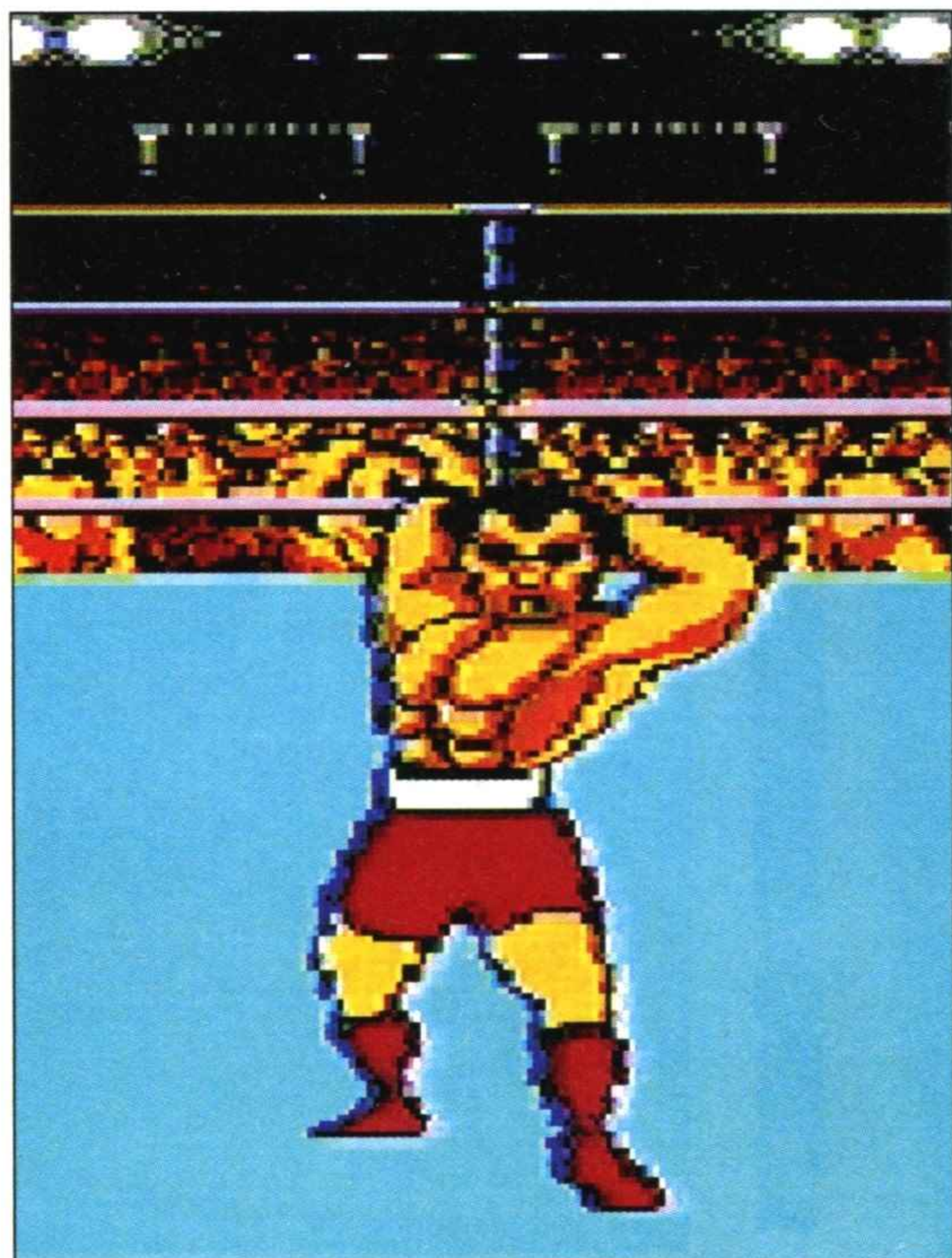
Uno spende fior di quattrini per un Super Nintendo per poi acquistare giochi che con il Super hanno poco a che spartire? Se avessi visto questo *Spindizzy* su di un NES lo avrei apprezzato maggiormente, ma su una macchina con tanto di modo 7 a disposizione mi sembra che proprio non ci siamo. Il gioco potrebbe anche essere divertente, con rompicapo avvincenti e sfide cronometriche, ma i colori spenti, gli sprite poco definiti, la resa prospettica talvolta confusa, il sonoro da Game Boy (con tutto il rispetto per il glorioso tascabile), le pause durante i cambiamenti di visuale, mortificano le velleità di successo del titolo. Una buona idea mal realizzata, che fa pensare ad una trasposizione da altre piattaforme. Una scelta che non paga in questo regime ultra-concorrenziale.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Spindizzy Worlds
Casa	Ascii
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	2

ROMPICAPO

SOTTO CONTROLLO

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Quello che una simulazione di boxe cerca di trasmettere al videogiocatore è la sensazione di dare e ricevere botte, di sfogare la propria rabbia e violenza sull'avversario, di pensare alla strategia più indicata per mandarlo al tappeto.

Un bel diretto al mento è quello che ci vuole, ma non è facile vincere.

Ecco uno dei durissimi avversari che dovrete affrontare. I ganci del bestione vi riducono presto all'impotenza, fate attenzione!

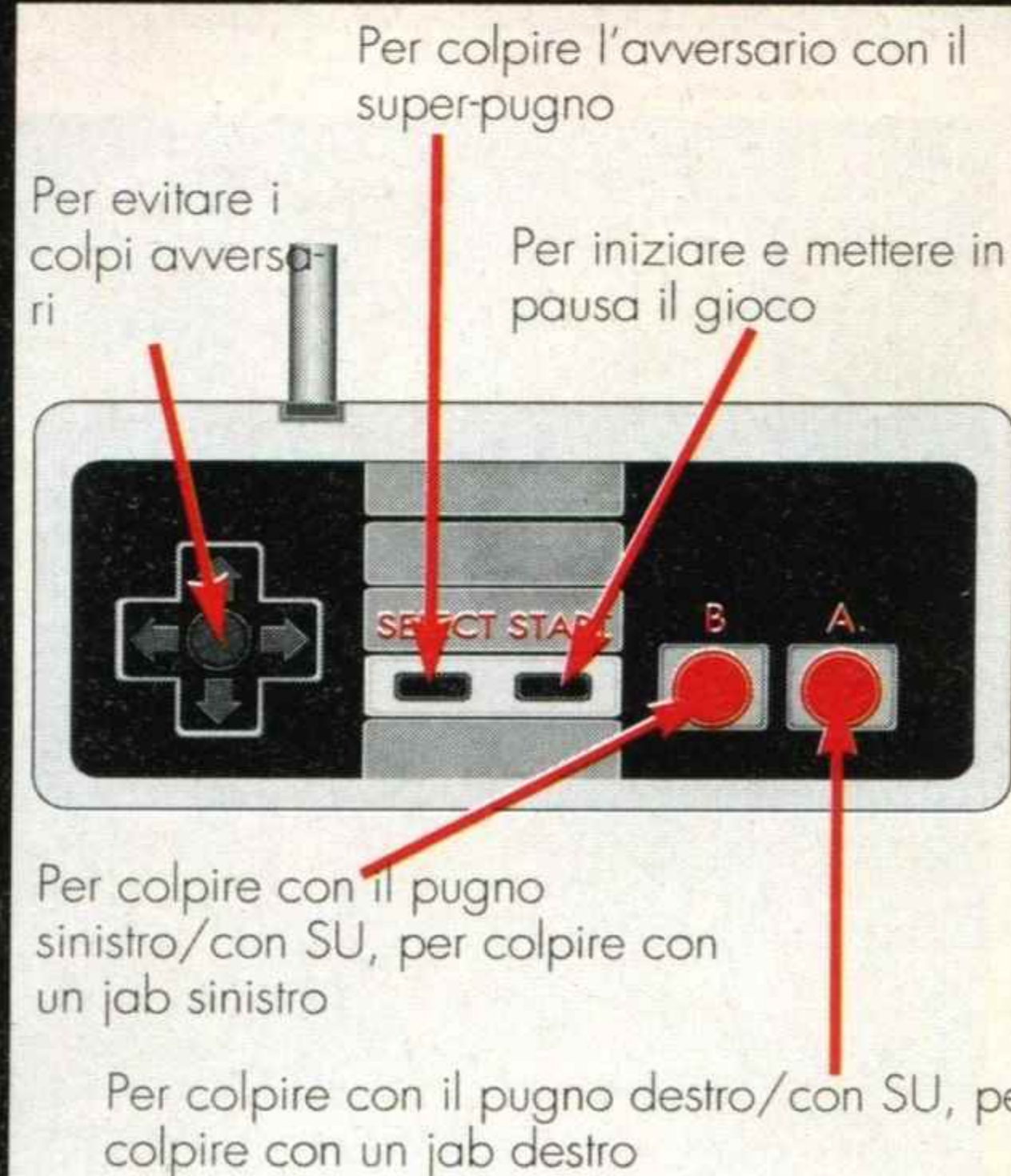
A dispetto delle diatribe sulle conseguenze della violenza nei videogiochi, i picchiaduro e, in generale, i giochi dove bisogna menar le mani sembrano essere tra quelli preferiti; a questa tendenza si sono orientati quelli dell'Acclaim. Infatti, dopo *Double Dragon III* ecco che si presentano con un nuovo picchia-picchia, questa volta in versione sportiva, in grado di far perdere le staffe a chiunque; per quale motivo? Mettiamola su questo piano: salire su un vero ring e combattere personalmente contro il campione del mondo dà più possibilità di vittoria che non affrontare un finto campionato. Forse qualcuno deve aver pensato che sfruttare l'approccio di *Punch Out*, ritoccando la grafica e inserendo una vasta schiera di nuovi, singolari e agguerriti avversari, potesse richiamare ai guantoni gli incalliti fan di questo violentissimo sport. E forse ci riuscirà, ma chi fosse interessato ad un gioco sportivo di boxe per la prima volta, cosa se ne potrebbe mai fare di questo titolo? Non voglio dire che esistano innumerevoli combinazioni di tasti da schiacciare per effettuare i colpi, tanto da disorientare il giocatore, anzi, sotto questo punto di vista il gioco è nella sua semplicità funzionalissimo; ma come si possono trovare delle contromosse ad individui che non danno nemmeno il tempo di orientarci? Il fatto, poi, di dover stare incollati in una determinata posizione, senza avere la possibilità di passeggiare come si vuole sul ring, è già di per sé una limitazione di creatività.

Press START

LOG

59%

COMMENTO & VOTO

L'eccessiva difficoltà di questo gioco non è l'unico motivo della sua limitata giocabilità, anzi, se fosse per questo, sarebbe solo riservato a coloro che sono in cerca di sensazioni forti. Il dramma reale è invece da tutt'altra parte, cioè nella sua esagerata somiglianza a *Punch Out* con il quale non condivide solo la visione e l'impostazione grafica, ma anche tutti i particolari che hanno reso celebre questo titolo sportivo, stelline dei super-pugni comprese.È abbastanza sleale nascondere un gioco di questo livello dietro l'immagine (fuori moda) di G. Foreman. Va bene che le cartucce del Nintendo cominciano a scarseggiare, ma non mi pare proprio il caso di prendere in giro i numerosissimi possessori di questa "anziana" console.

I DODICI DURI

LORENZO "BULLET" LUCIANO
Da anni calca i tappeti dei ring di metà mondo. Il suo soprannome, pallottola, si riferisce ai suoi montanti velocissimi e al suo terribile lavoro al corpo dell'avversario.

TOMMY "TORNADO" COLLINS
Dopo l'ultima pesante sconfitta, è assolutamente deciso a riscattarsi con una bella vittoria per smentire le critiche negative che da tempo lo accompagnano.

RENKO "THE BOSS" FUJIOKA
Il giovane pugile orientale che ha fatto a pezzi tutti quelli della categoria dei dilettanti, si prepara, a dispetto delle sue carenze muscolari, a fare altrettanto in quella massima.

SONNY JOE DUKES
Quelli come lui sono malvisti, perché la loro presenza in questa categoria è dovuta solo ad alcuni colpi fortunati, scoccati al momento e al posto giusto.

"EARTHQUAKE" HARLEY
Il terremotante soprannome non è frutto di un devastante incontro, né tantomeno da particolari doti, ma solamente dalla sua megalomane voglia di strafare.

"TERRIBLE" TURAK
Paragonarlo ad un trattore non è esagerato, è l'unico modo per descrivere il suo travolgente cammino verso la finale del campionato mondiale dei pesi massimi: non batte i suoi avversari, li macina.

LANCE "THE SHEIK" BORQUE
Il veterano per eccezione. Ha incontrato tutti i più grandi della boxe da dieci anni a questa parte. La sua esperienza gli permette di tirarsi fuori dalle situazioni più terribili, volgendole a proprio vantaggio.

EDDY "THE PIRATE" PRESTON
Uno dei più forti, dei più cattivi e dei più quotati alla conquista del titolo. Il suo potente fisico e il suo aspetto orribile sono le caratteristiche di un pugile disposto a tutto per ottenere quello che vuole.

"CRAZY" MIGUEL VALDEZ
Probabilmente il circo è divertente solo per chi lo guarda, dato che Miguel, nonostante fosse figlio di trapezisti, ha deciso di darsi alla boxe. Tuttavia ha conservato alcune qualità acrobatiche, che sfodera in qualsiasi momento.

"IRISH" TOMMY MORTON
Ha fatto la classica gavetta, cominciando a combattere nei pub irlandesi, un po' per divertimento, un po' per fare qualche soldo. Ora è diventato un possibile finalista grazie anche alle sue doti morali, come l'umiltà.

TYRONE "MADMAN" MOSELEY
La mamma gli diceva sempre che a furia di prendere le botte diventava tutto scemo, ma lui non la stava nemmeno ad ascoltare. Oggi è un pazzo scatenato che sferra pugni a destra e a manca e cerca di colpire tutto ciò che si muove sul ring.

LARRY "THE SURGEON" SCOTT
Con i suoi penetranti colpi, affilati come bisturi, riduce gli avversari in brandelli. Sicuramente ha sbagliato mestiere!

SCHEDA TECNICA

Titolo	G. Foreman's KO Boxing
Casa	Acclaim
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1-2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Per colpire l'avversario con il super-pugno

Per evitare i colpi avversari

Per iniziare e mettere in pausa il gioco

SELECT START B A

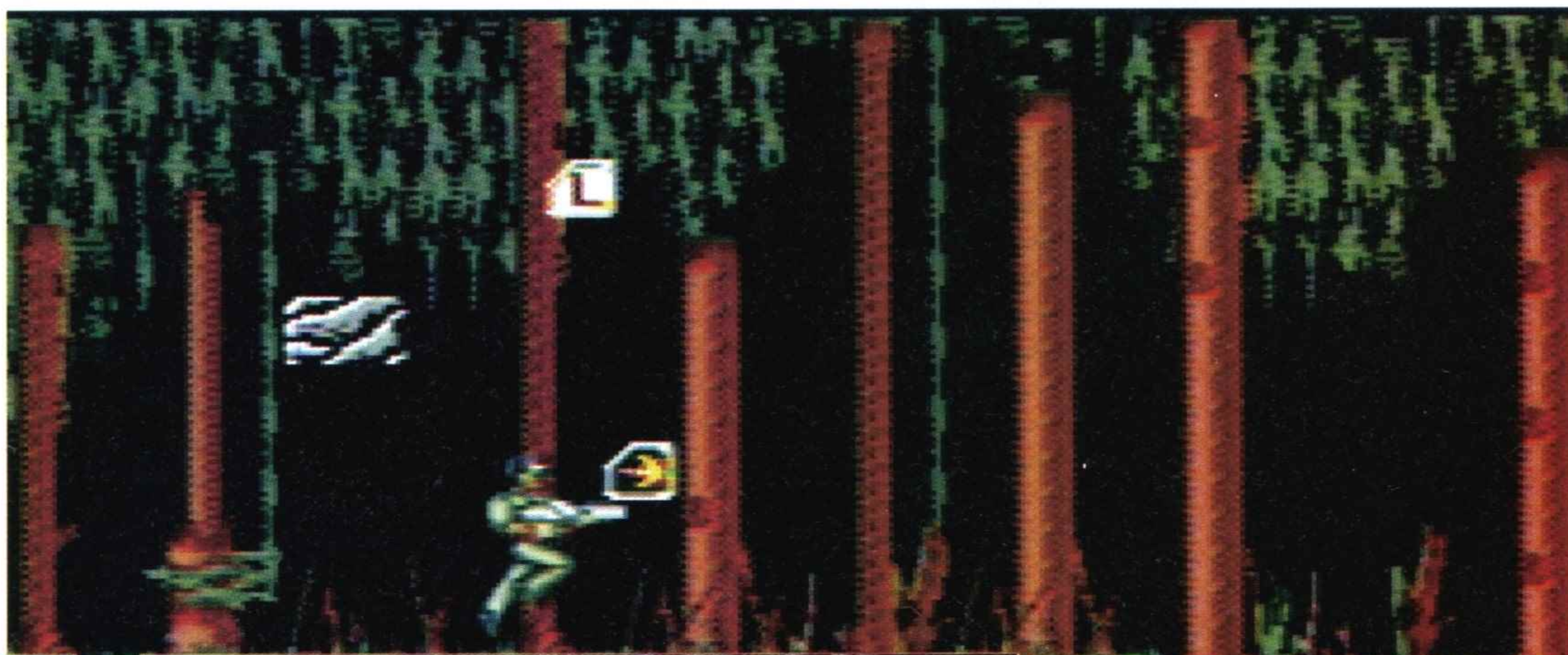
Per colpire con il pugno sinistro/con SU, per colpire con un jab sinistro

Per colpire con il pugno destro/con SU, per colpire con un jab destro

MEGADRIVE MD

Universal SOLDIER

Qualche anno fa, perché un film venisse trasportato in un videogioco, occorreva che riscuotesse un discreto successo. Al giorno d'oggi, invece, non fai in tempo a sapere che un film è uscito che zak! Ti ritrovi la conversione tra le mani.

Questo è pressappoco quello che mi è successo con il nuovo titolo della Ballistic *Universal Soldier*.Sapevo, infatti, che era in produzione un film che vedeva come protagonisti il grande Jean-Claude Van Damme e il possente Dolph Lundgren, ma che fosse in cantiere anche il gioco, non ne avevo idea. Potete quindi immaginare lo stupore quando mi sono trovato tra le mani una scatola con raffigurata l'immagine dei due attori. E non è tutto! Dovete sapere che due anni fa la nota software house Rainbow Arts pubblicò un gioco per Amiga e

I bonus come potete vedere non mancano di certo. Ecco un laser e un cannone ad energia.

Bio Massa

I nemici che incontreremo sono molto vari e anche le strategie per affrontarli variano di conseguenza.

COMMENTO & VOTO

81%

Tempo addietro far passare un gioco per un altro avrebbe scatenato non poche reazioni da parte di misteriosi redattori mascherati o altri scatenatissimi recensori (chi si ricorda *Katakis*?). Ma un gioco va giudicato per la sua bellezza e la sua giocabilità, e a volte, anche se vale meno di zero in originalità, questo non pregiudica la qualità totale e il fatto che non possa beccarsi una discreta valutazione finale. Peccato che in confronto a quest'ultimo, la versione per MD perda moltissimo del suo fascino. Un'ultima cosa: anche se il gioco è bello pensateci bene prima di comprarlo poiché, un giorno, potrebbe uscire la versione "ufficiale" di *Turrican II*...

L'ARMERIA

Durante il gioco è possibile usare una gran quantità di armi, bonus, regalucci e cotillon. Alcuni di essi si trovano dentro rocce o contenitori che appaiono quando li colpite.

Attiva i colpi multipli a lungo raggio. Sono poco potenti, ma consentono di colpire una grande quantità di nemici.

Ecco il tipico "blasta tutto". La potenza di questo laser è devastante, ma basta un minimo spuntone di roccia per bloccarlo.

Quest'arma è veramente utile, specialmente nelle caverne o in luoghi chiusi. I suoi proiettili, infatti, quando incontrano qualcosa di solido si spezzano e rimbalzano lungo le pareti.

Aumenta la lunghezza del laser direzionale.

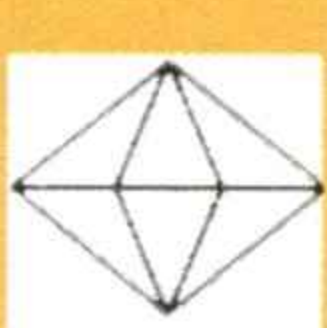
Rende il giocatore praticamente invulnerabile a qualsiasi attacco per un breve periodo di tempo.

P — Ripristina completamente l'energia del giocatore.

L — Per recuperare le barriere energetiche.

1 UP — 1UP vi dice niente?

Non poteva mancare la mitica "Smart- Bomb", e infatti eccola qui. Essa, appena toccata, distrugge tutti i nemici sullo schermo.

I diamanti sono sparsi in ogni livello. Raccoglietene 50 e otterrete un'altra possibilità di continuare.

C64 che ancora oggi può essere considerato un capolavoro, anche se confrontato con le attuali produzioni per i due computer Commodore. Sto parlando del mitico *Turrican II*. "E cosa c'entra questo?" vi chiederete voi: beh, c'entra il fatto che i due titoli, a parte il disegno degli sprite e qualche altra sciocchezza, sono praticamente IDENTICI in tutto e per tutto.
Turrican II era originariamente ambientato in un pianeta sconosciuto e lo scopo del giocatore era quello di attraversare diverse locazioni al fine di scovare e distruggere la solita minaccia interplanetaria. L'ambiente era quello tipico di un gioco di piattaforme unito a una massiccia dose di azione, e questi fattori, insieme all'ottima realizzazione tecnica, hanno contribuito a fare del gioco un vero successo.
Alla Ballistic hanno pensato di "riciclare" letteralmente un prodotto che, modificato opportunamente, sarebbe stato più che perfetto per rappresentare il film. E visto che le modifiche necessarie allo scopo sono state minime, possiamo senza dubbio considerare *Universal Soldier* come la conversione dell'omonimo film (che in Italia è già nelle sale con il titolo "I nuovi Eroi") e del gioco della Rainbow Arts allo stesso tempo. Bella lì, due piccioni con una fava!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Universal Soldier
Casa	Ballistic
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	2

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per saltare e trasformarsi in sonda rotante.

Per muoversi.

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

Per sparare con il fucile. Tenetelo premuto per attivare il laser direzionale.

Per lanciare due barriere energetiche.

SUPER BUSTER

Era un po' di tempo che non usciva un platform game per SNES frenetico al punto giusto! Beh, come dicono i francesi: "Et voilà!!!", bastava chiedere! *Super Buster Bros.* non è altro che la conversione del mitico gioco da bar, *Pang*.

SN SUPER NES

STAGE CLEAR
TIME BONUS
× 37= 1850
TIME 037 WORLD 02

×3 FOOD×2 34780 TIME 065 WORLD 05

Raccogliere i bonus può mettervi in pericolo, occhio a non farvi trasportare dalla foga.

×1 FOOD×1 13280 TIME 064 WORLD 02

Le piattaforme impediscono al vostro arpione di agganciarsi. Un bell'impiccio!

Lo scenario è piuttosto semplice. Accadde tutto poco tempo fa, quando il nostro caro collega Biomassa decise finalmente di farsi un bagno (secondo alcuni non succedeva dal lontano 1986!!). Ma il tapino non sapeva di aver comprato, pochi giorni prima, una confezione difettosa di bagnoschiuma, dosata in maniera errata, in un piccolo supermercato di Garben City.
In effetti il recipiente conteneva bagno-schiuma radioattivo iper-concentrato. L'errore apparve subito evidente ed il panico assalì il nostro amico che se la dette a gambe levate. In poco meno di mezz'ora l'intera cittadina venne ricoperta da un fitto strato di schiuma, alto ben 15 metri, che il vento si portava via disperdendo milioni e milioni di bollicine in tutto il mondo.
Rimaste per un po' nella stratosfera, esse stanno ora ricadendo sul pianeta minacciando le più grandi capitali del mondo. Questo è il tipo di missione per i Wuster Cros...ehm, pardon..., per i Blues Brothers (e no...! Quelli non si toccano!), volevo dire per i Buster Bros!!!

×4 FOOD×2 30880 TIME 057 WORLD 04

È meglio concentrarsi su una sola bolla, piuttosto che aggredirle indiscriminatamente tutte.

IL LIVELLO SPECIALE!

È stato aggiunto, rispetto alla versione originale, un livello supplementare chiamato PANIC, dove sarete continuamente aggrediti da bollicine che cadono dal soffitto e che svolazzano per la stanza. Ogni volta che ammazzerete una bolla riempirete un contenitore sul fondo dello schermo che, una volta pieno, vi darà la possibilità di cambiare livello (e anche fondale) senza che il gioco si fermi.

×2 2100

E R BROS

Dupont

80%

COMMENTO & VOTO

Troppobbbello!!! È perfettamente uguale alla versione da Bar! (anche se la mancanza dell'opzione per due giocatori ne limita le potenzialità ancor superiori). Per essere una cartuccia di solo 4 Mbit vanta un'ottima grafica (soprattutto per quello che riguarda i fondali) e musiche abbastanze carine (niente di più, però!). *SBB* gode di un'ottima giocabilità e dovrete usare tattiche efficienti per riuscire a ripulire efficacemente lo schermo dei livelli successivi nel tempo prestabilito! Dopo qualche ora però sorge un dubbio: la longevità? (in effetti, dopo un po' ci si rompe!). Da consigliare ai nostalgici o ai fanatici del genere!

I BONUS

DOPPIO ARPIONE: Vi permette di sparare due arpioni per volta.

ARPIONE SPECIALE: Lancia un arpione che s'impianta contro la parete e dura per 5 secondi, a volte piuttosto ingombrante!!!

FUCILE: Spara un ventaglio di 4 proiettili a raffiche.

DINAMITE: Fa esplodere tutte le bollicine fino alle dimensione di una pallina.

BOLLA DI ENERGIA: Uno scudo che vi proteggerà per un colpo!

FRUTTA: Raccoglietela che...

OROLOGIO: Immobilizza le bollicine per 3 secondi.

CLESSIDRA: Vi dà 10 secondi supplementari per finire il livello.

MATTONELLE DI VETRO: Se le distruggete farete scendere alcuni bonus.

La varietà degli sfondi è sicuramente apprezzabile. L'opzione per due giocatori lo sarebbe stata di più.

Va bueno! Basta con le ciance! Il vostro compito è di ripulire ogni schermo dalle pazze bolle velenose e rimbalzanti. Per questo disponete di un arpione per bucarle (potenziabile!) e di numerosi bonus per darvi una mano. La difficoltà sta nel fatto che le bolle colpite si dividono in due parti uguali sempre più piccole, fino a sparire completamente. Queste righe sono il frutto dell'immaginazione del recensore, quindi, Bio, non t'incavolare...ed è inutile che ogni volta che vieni in reda ti metti 3 litri di profumo, perche ormai lo sanno tutti (scherzo!).

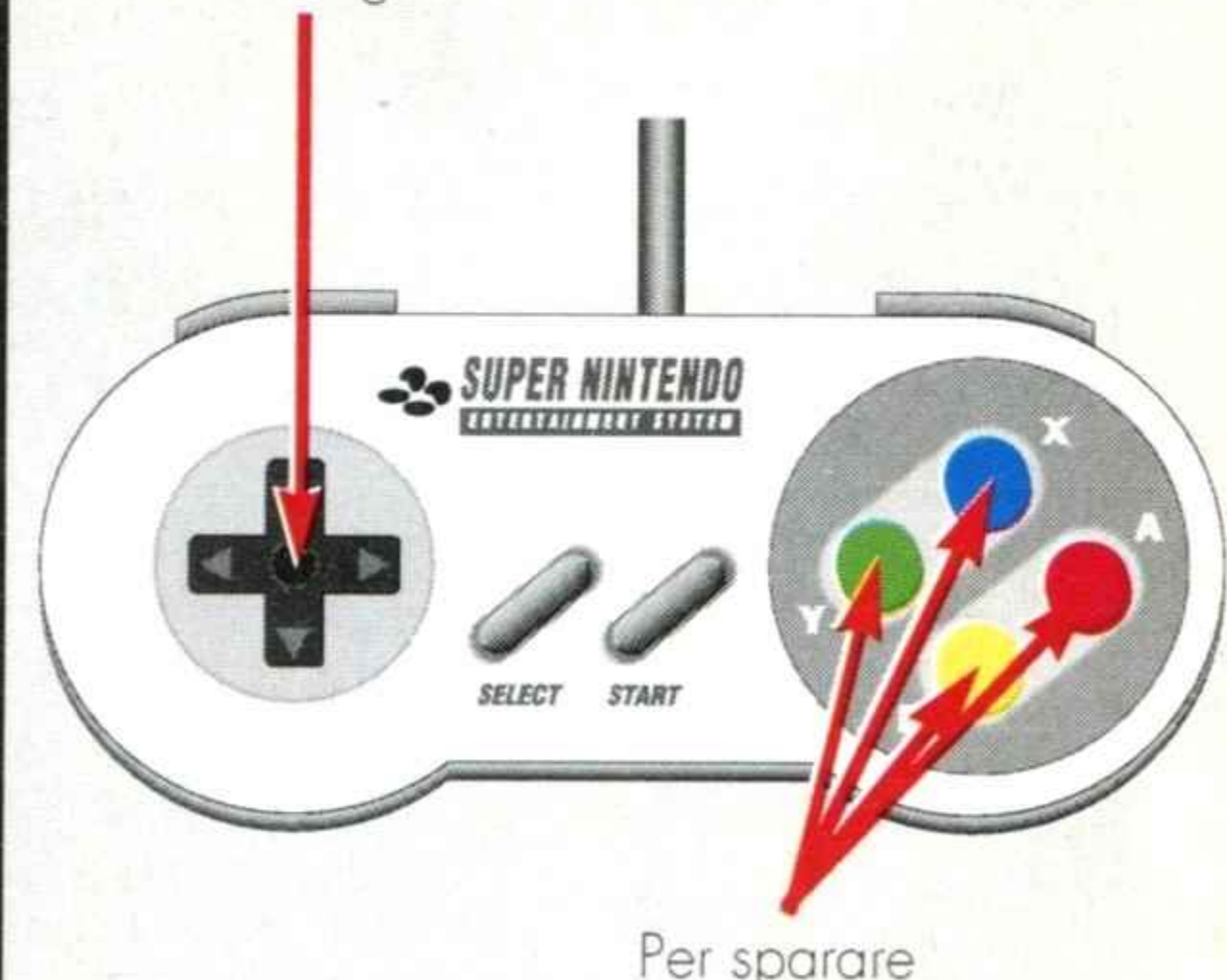
Il fondale con il castello bavarese è uno dei più belli, almeno secondo Madoc!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Buster Bros
Casa	Capcom
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	5
Livelli di difficoltà	4+1speciale!

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Pang e il suo fratello Pong

Per sparare

PSYCHO DREAM

SN SUPER NES

Sembravano passati di moda i picchiaduro post-apocalittici alla *Valis*. Ma ecco che la Riot ribatte con *Psycho Dream*. Riuscirà ad imporsi come nuovo metro di giudizio in questo campo...?

Per la serie facciamo un gioco originale, programmiamo un bel picchiaduro che tanto non ce ne sono molti in giro, vero...? Ma se dobbiamo fare un clone, almeno facciamolo bene. E apparentemente quelli della Riot la pensano così perché questa cartuccia, anche se non brilla (trama ultra-mega-banale), è tecnicamente una meraviglia. Passiamo rapidamente alla storia. Tutto ha inizio quando il nostro beneamato pianeta Terra viene invaso da orde di demoni alieni venuti dal più profondo dello spazio (ta-tata-dan!!!). Le forze armata a difesa della terra vengono ben presto sopraffatte e rese impotenti di fronte a un evento di tali dimensioni. Vieni quindi spontaneo chiedersi chi

I demoni hanno seminato la distruzione nelle case della povera gente, sob...

Di corsa a sfidare le forze del male, uno-due! Uno-due! Questi giapponesi sono proprio fissati!

WOW!!! Che grafica! Con mostri di fine livello di queste dimensioni, *Psycho Dreams* fa per gli appassionati della distruzione a manetta!

Il classico serpentone formato da sfere: quand'è che vedremo qualcosa di nuovo.?

Dupont

salverà il mondo questa volta...Ebbene sì! Saranno due donne! (Oddiomio! NdDupont!!!) Nei panni delle due belle fanciulle dovrete cercare di ripulire tutta una città dalla teppaglia mutante venuta da chi sa dove (alcuni mormorano strani nomi come Garben City...la Bio massa...Random...); prima di cominciare la vostra epica avventura, dovrete però scegliere se impersonare Ryo, la misteriosa e affascinante spadaccina, o la bella e provocante Maria armata della sua frusta (nessuna parentela con la nostra simpaticissima Art Director, che s'incavola sempre quando arrivo in redazione, perché le va in pappa misteriosamente il Mac. Coincidenza o incompatibilità informatica cronica? Alcuni parlano di sabotaggio!). Per riuscire nella loro dura impresa di pulizia dovranno attraversare una caterva di edifici in rovina, strade dissestate, sotterranei scuri, fogne repellenti, e disintegrare tutto quello che incontrano sul loro cammino.
Il gioco è un clone della saga di *Valis*. Lo schema è dei più tradizionali. Dovrete percorrere una mezza dozzina di livelli per raggiungere il solito big boss finale che cercherà di farvi a fettine per colazione. Lungo la strada potrete raccogliere vari bonus come pasticche per potenziare la vostra arma, energia supplementare, invincibilità temporanea e potrete addirittura trasformarvi in un super-combattente. Argh! Torno a sgozzare un paio di mostriciattoli!

si ringrazia Joystick fun - MI

Un altro boss di fine livello. Non vi ricorda un po' quello di *R-Type*?

Grazie ai power-up le armi delle nostre eroine possono diventare alquanto spettacolari.

"RYO O MARIA?"

RYO (la stupenta spadaccina!) Aumentando la potenza della sua spada (bonus giallo) riesce a dare tremende sciabolate rotanti. Cambiandole l'arma (bonus blu), sparerà invece laser sempre più potenti. Infine se riuscite a farle acchiappare la mega pasticca rossa si trasformerà in un potente guerriero cyborg rivestito da un armatura di ferro combinando i due diversi attacchi.

MARIA (la più sexy in assoluto) Aumentando la potenza della sua frusta riesce a sferrare micidiali colpi rotanti contro i nemici. Cambiandole l'arma (bonus blu) lancerà palle di fuoco blu, sempre più numerose e potenti. Infine, se riuscite a farle ingoiare la famosa pasticca rossa, le cresceranno delle ali sulla schiena e si metterà a planare sui nemici combinando i due precedenti attacchi. Ayeah!

COMMENTO & VOTO

75%

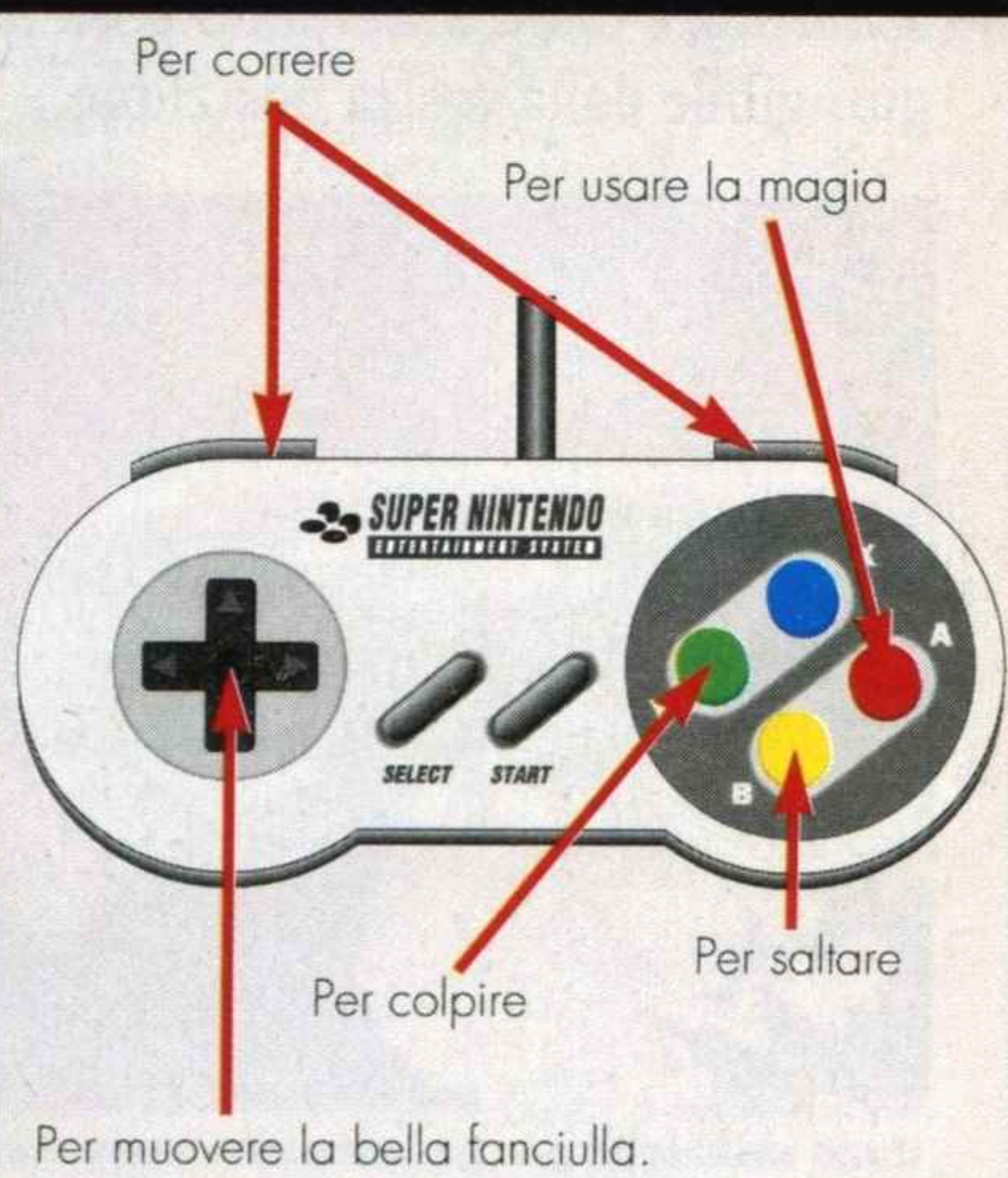
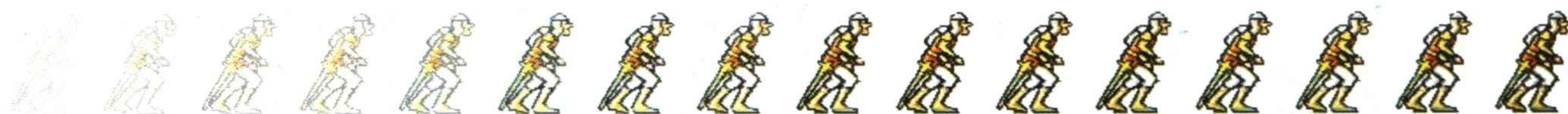
La grafica di questa cartuccia è veramente Ce-no-bi-ti-ca!!! La cura dei dettagli, delle sfumature, degli effetti di trasparenza e della definizione degli sprite è Fa-vo-lo-sa! Mai vista una roba del genere! L'animazione e il sonoro sono anch'essi di ottima qualità. Peccato però che l'interesse sia abbastanza limitato: infatti il gioco non varia abbastanza l'azione e grazie (ma porc....!Grrr!) ai *continua* infiniti, si può giungere al termine in poco più di tre ore! È dura giustificare il suo acquisto a meno che non siate proprio degli sfegatati del genere!

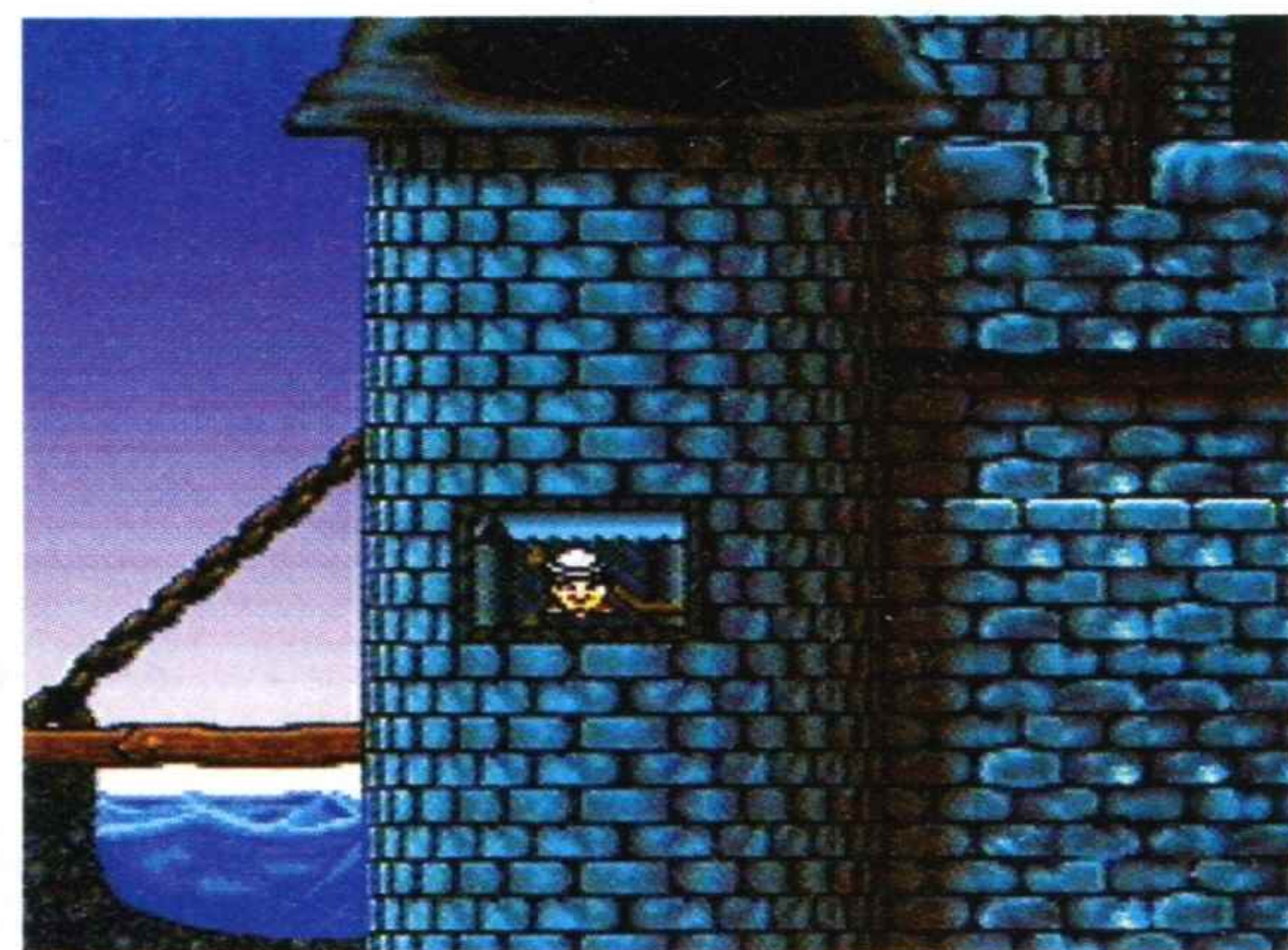
SCHEDA TECNICA

Titolo	Psycho Dream
Casa	Riot
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Si, infiniti
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per correre
Per usare la magia
SUPER NINTENDO
Per colpire
Per saltare
Per muovere la bella fanciulla.

DRAGON'S

Coerenza. Ci vuole coerenza. Se sulla confezione del gioco che avete appena acquistato c'è scritto *Dragon's Lair*, allora dentro la scatola deve esserci *Dragon's Lair*, con le sue animazioni, i suoi schemi fissi, le sue mosse prestabilite.

SN SUPER NES

Sono tre volte che le software house tentano di fregarci, propinandoci versioni platform del leggendario lasergame, ed il bello è che, stando alle foto, queste tre versioni (Game Boy, NES, Super NES) sono parecchio simili. Un qualsiasi bipede raziocinante penserebbe che anche l'azione di gioco sia comune a tutti e tre i formati, e invece i Japonesi fanno sfoggio di originalità, cambiando ogni volta trama, scenario e livello qualitativo.
Protagonista del gioco è un tale Nello Burtozzi di Montefiascone (a me sembrava che si chiamasse Dirk the Daring NdR), che in vita sua ha sempre avuto un unico scopo: trovare l'uscita. Dato che stavolta è intrappolato in un videogioco, Nello deve trovare l'uscita da ogni livello (fa pure rima) in cui capita, e ce ne sono molti a comporre il castello di quel buffone del drago Singe.
A questo punto dovrebbe esservi chiaro, anche dando un'occhiata alle foto (non fatevi male), che il gioco è un'arcade adventure in cui Dirk Burtozzi (ecco ora ci siamo quasi NdR) è costretto ad improvvisare i famosi "giri di Peppe" (???) per raggiungere un'uscita che è perfettamente visibile sotto i vostri piedi già dal primo schermo, e che è altrettanto perfettamente irraggiungibile dalla vostra posizione.

Dirk the Daring...Oooops, volevo dire Nello Burtozzi, sta affettando un mostrillo volante...Ma *Dragon's Lair* dov'è?

Ecco una delle poche cose che sono rimaste invariate dalla versione Coin-Op...

NELLO BURTOZZI E LE CONSOLE

Dragon's Lair esiste per ogni console partorita dalla Nintendo, e qui in redazione ognuno ha le sue preferenze. Se avete la casa piena di console allora potete probabilmente acquistare tutte le versioni senza preoccuparvi dei soldi per la benzina, mentre se siete a secco come i redattori di Gheim Pauà abbiate la compiacenza di pupparvi questo box che vi illuminerà la strada.

GAMEBOY—Prendete e mangiatene tutti, la versione per il batuffolo monocromatico è sicuramente la migliore in assoluto.

NES—Neon non l'ha trattata male un po' di numeri fa, ed in effetti il gioco non lo merita, dato che sfrutta il NES al massimo (come la versione per GB, del resto). Però l'azione di gioco è banalozza e in redazione l'hanno schivato un po' tutti. Piace solo a Log, il che è tutto dire.

LAIR

Apecar

DRAGON'S LARDO

Principesse ninfomani, draghi infami, cavalieri tanto coraggiosi quanto scemi: i videogiochi sono pieni di questa roba e noi di GP siamo pagati per parlarvene (fosse vero...). Tutto quello che voi dovete fare è continuare a leggere, se ce l'avete fatta sino a qui...

SINGE: Sembra una macchina per cucire ed invece è LUI, il drago fetente e ributtante causa dei vostri problemi.

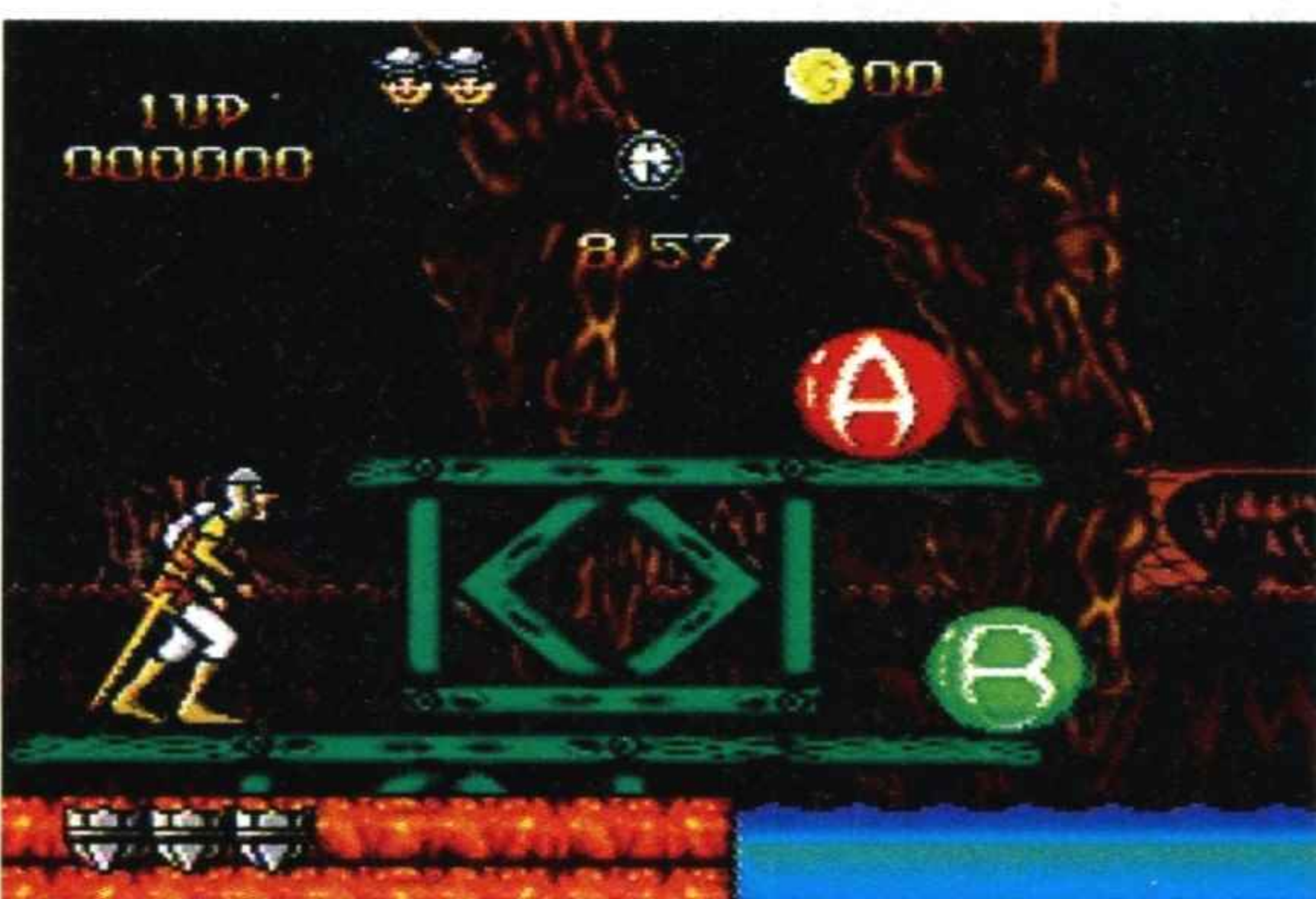
DAPHNE: Fossi Dirk la salverei, per me il gioco vale la candela

DIRK THE DARING: L'unico cavaliere indomito con un Control al posto dell'elmo. È il personaggio più squallido del gioco, e, guardacaso, è anche quello sotto il vostro controllo...

RICAL: Lui c'è sempre, ovunque, da sempre.

Durante il tragitto avrete il vostro bel daffare per sconfiggere i vari nemici che popolano la cartuccia, sempre che riusciate a trovare la strada verso l'agognata porta, cosa che il più delle volte comporta la risoluzione di enigmi.
Detto così non sembrerebbe neanche male, ma in realtà *Dragon's Lair* è una mappazza ciclopica che vi si pianterà sullo stomaco peggio del cenone Natalizio di Zia Marisa (a proposito, le ultime notizie la danno in fin di vita, il pacemaker non ha retto allo shock sopravvenuto quando il cappone ormai cotto si è rivelato essere la BioMassa, catturato per errore da Red Fury, nota ignorante in fatto di prodotti avicoli).Non vi parlerò dell'animazione (Burtozzi sembra sciancato, e quando sale le scale ha DUE frame di animazione), non vi parlerò della varietà del gioco (molti livelli ma tutti uguali come i pidocchi di Dupont, in ossequio ai principi della Rivoluzione) e chiuderò dicendo che secondo me i soldi del prezzo di *Dragon's Lair* sarebbero meglio investiti come prima rata per l'acquisto di un Ape 50 (furgonato) nuovo di pacca.

Nello è piuttosto alterato, proprio come la sequenza di morte del Coin-Op

Potete arrampicarvi su questa fune per raggiungere l'agognata uscita dal primo livello.

Sempre dallo schermo bonus: queste bolle con sopra le lettere devono essere guidate sott'acqua nei pozzi.

73%

COMMENTO & VOTO

In ogni sua incarnazione *Dragon's Lair* ha venduto vagonate di copie, ma quantità e qualità non sempre vanno d'accordo. Questa versione non ha niente a che fare con quella che rimane forse la migliore, quella su laser disk.
Il punto debole è la giocabilità e l'animazione. Tutto è molto ripetitivo e dopo un po' vi chiederete che senso ha continuare a giocare.
La grafica è ben colorata anche se è realizzata in maniera alquanto anonima, senza infamia e senza lode. L'animazione è il vero punto debole del gioco con movimenti irrazionali e frame di animazione per i vari personaggi. Anche il sonoro lascia un po' a desiderare.
A conti fatti *Dragon's Lair* sarà apprezzato dagli amanti senza particolare entusiasmo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Dragon's Lair
Casa	Elite
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

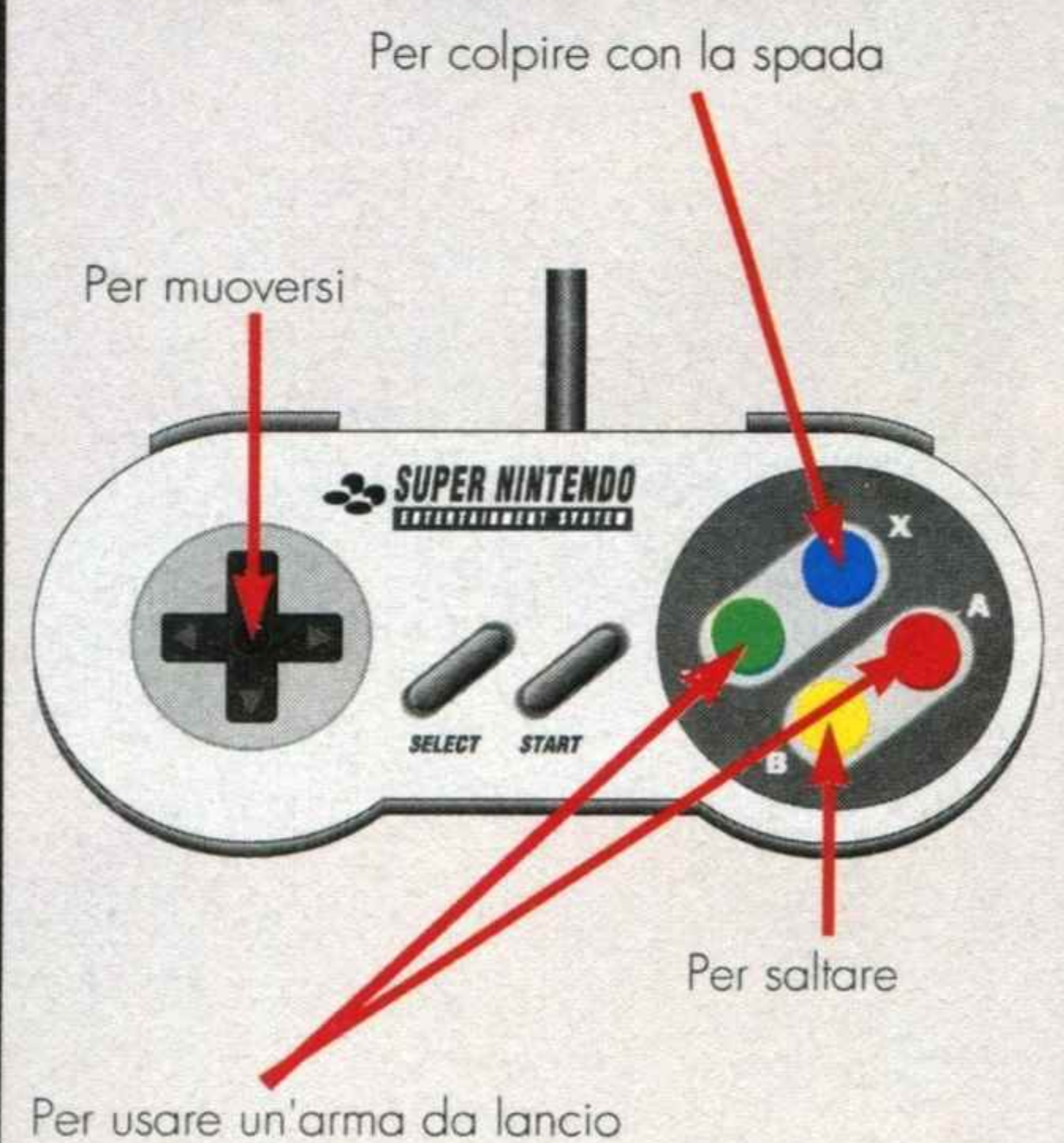
Per colpire con la spada

Per muoversi

Per saltare

Per usare un'arma da lancio

TOKI

NINTENDO NES

La diatriba continua: "Ma Neon è veramente l'anello di congiunzione fra l'uomo e la scimmia?" La recensione di Toki per Mega Drive non ha chiarito questo mistero. Ci riuscirà quella per NES?

Passeggiare con la propria ragazza nella giungla, può essere un atto pericoloso?
Per noi, nati e vissuti nelle città, certamente sì. Ma per Toki il Guerriero, più forte di Tarzan, più astuto di una volpe, più veloce di una pantera, la giungla può rappresentare un vero pericolo? Ebbene, nel mondo dei videogiochi nessun posto è tranquillo, nessun posto è privo di insidie, mostri e pazzi scatenati; in nessun posto si può stare in santa pace con la propria pupa a sbaciucchiarsi, perché c'è sempre qualcuno che non ha niente da fare e decide di rompere le scatole. E questo qualcuno, questa volta, non solo arriva all'improvviso con un modo di fare alla Bio Massa, ma rapisce la ragazza di Toki e, come se non bastasse, lo trasforma in una buffa, rozza e stupida scimmia. Ah, come è ostile la giungla alle scimmie, specie se tutti gli altri animali, vittime di un malefico incantesimo, vi si rivoltano contro.
E allora come ci si può difendere da tutto ciò? Beh, fortunatamente c'è la zuppa di cipolle nel cestino del pic-nic che è in grado di materializzare le alitate, trasformandole in veri e propri proiettili. Lungo il cammino, che lo porterà a liberare le sua bella, Toki può trovare diversi oggetti-

Ecco il primo guardiano che incontrete nel gioco

L'incantesimo sta per raggiungerci, addio alla nostra pelle liscia e vellutata. Fra poco ci tramuteremo in scimmia.

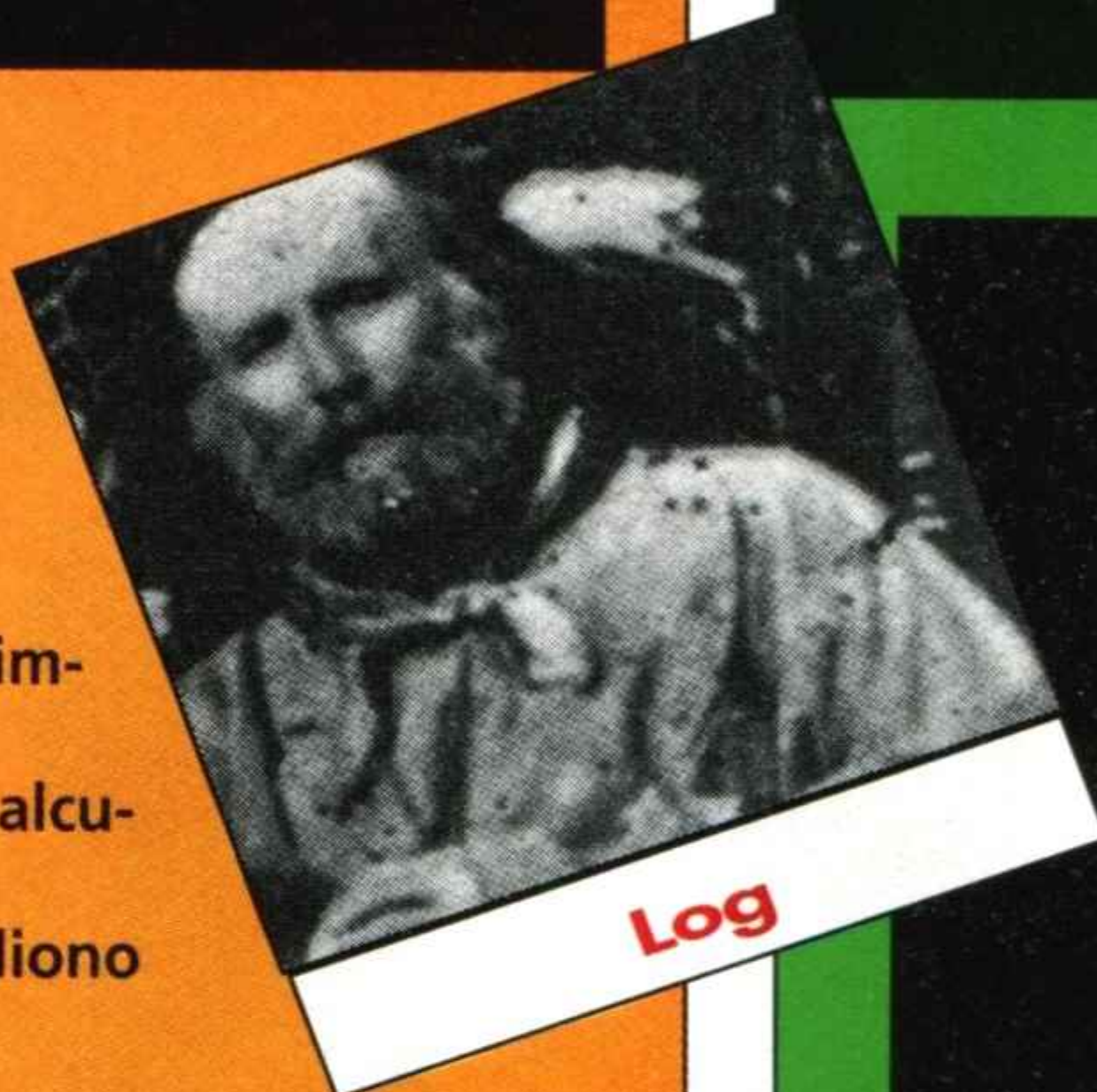
Se colpiamo quei mostriciattoli lassù otteniamo dell'oro

Le cose cominciano a farsi difficile con la lava...

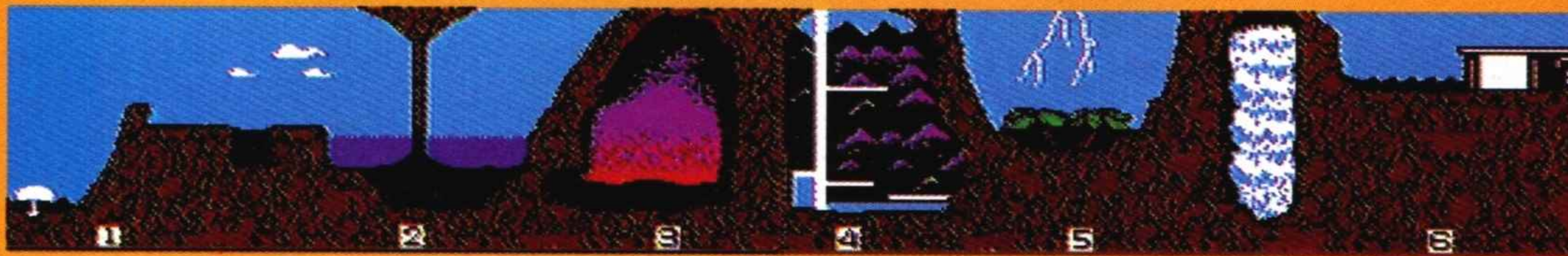
Un tritone ci sbarra la strada: Ah, Ah, Ah...buffone!

ARMI & COMPANY

DOUBLE WEAPON - è l'arma che conferisce uno sparo doppio.
WAVE WEAPON - quest'arma emette un potente fascio di fuoco formato da due proiettili.
THREE WAY WEAPON - l'arma permette a Toki di difendersi con una potenza di fuoco triplice.
FLAME WEAPON - con l'ausilio di questo oggetto, Toki riesce a vomitare potenti lingue di fuoco.
FIREBALL WEAPON - la potenza di quest'arma è devastante, in quanto arma la scimmia di incredibili palle di fuoco.
HELMET - con questo casco da football americano Toki diventa invulnerabile per alcuni secondi.
CLOCK - avere un po' più di tempo a disposizione è sempre utile, specie se si vogliono raccogliere tutti i vari oggettini presenti nel gioco.
HEART CONTAINER - contribuisce ad allungare la vita a Toki.
EXTRA LIFE - anche se il gioco lo si riesce a finire con il numero di vite iniziali, una in più non la si rifiuta mai.
SHOES - con le scarpettine da tennis ai piedi, Toki è in grado di effettuare dei salti altissimi e raggiungere così l'irraggiungibile.
KEY - a volte, per proseguire nel gioco è necessario avere una chiave che apre un passaggio bloccato, ed è possibile averla solo distruggendo un determinato nemico.
FOOD - il cibo è una grossa tentazione già normalmente, se poi contribuisce all'incremento del punteggio diventa persino... essenziale.

Log

ni: alcuni migliorano la potenza delle alitate, altri forniscono un equipaggiamento speciale, utile per affrontare le situazioni più drammatiche.
Toki deve superare sei zone prima di poter affrontare il malefico Mago e, alla fine di ognuna,... indovinato: c'è da sconfiggere il solito cretino in versione maxi. Ognuno di questi sei livelli rappresenta un ambiente diverso, con caratteristiche e particolari propri, intesi a creare l'atmosfera primitiva di questa remota zona della terra. Tuttavia il tutto appare piuttosto monotono, privo di profondità e, per quanto riguarda il gioco nella sua essenza, privo di azione frenetica. Infatti il gioco è facile, fin troppo, tanto che i diversi modi di vincere vite supplementari, unite ai tre crediti disponibili, mettono il giocatore, anche il più occasionale, in condizioni di terminare il gioco nel giro di poche partite.

Un passagio del livello subacqueo, sembra *R-Type*.

STEP BY STEP

1 IL LABIRINTO DI CAVE - il gioco parte da una zona piuttosto semplice. L'unico problema, se così lo si può definire, è rappresentato dal guardiano di fine livello: un cannibale dalle enormi dimensioni che, oltre ad utilizzare delle scimmiette verdi come arma, si scaraventa a forza di balzi sul povero Toki.
2 IL LAGO DI NETTUNO - in questa sezione marina, Toki deve nuotare tra le mille... cento... quattro insidie che non sono altro che dei poveri pesciolini rossi e dei pacifici animaletti vari. Per quanto riguarda l'infantile pesciolone di metà livello e l'idiota mummia spara-occhi di fine livello, c'è da dire solo una cosa: è riuscito a sconfiggerli perfino Apecar.
3 LE CAVERNE DI FUOCO - se alla vista della lava può dare l'impressione di una maggiore difficoltà, ben presto il terzo livello si rivela essere, come d'altro canto il suo guardiano, tragicamente facile.
4 IL PALAZZO DI FUOCO - in questo glaciale livello, i punti più pericolosi si trovano nella parte marina, dove polipi alla guardia delle porte sparano raffiche di proiettili. Un elefantone armato di zanne rotanti e proboscide allungabile è il guardiano di questa quarta sezione.
5 LA GIUNGLA OSCURA - la vegetazione di queste parti è tutt'altro che inerme, in quanto è formata da piante carnivore e piante assassine. Alla fine di questo livello bisogna battere uno dei più difficili guardiani del gioco.
6 IL PALAZZO D'ORO - le ultime sequenze di gioco sono ambientate nella tana del malvagio mago, un posto pieno di insidie: colonne che cadono dal soffitto, piattaforme mobili che scorrono ad una velocità elevata, rendono il livello il più difficile di tutti. Il mago, nello scontro finale, mostra la sua reale essenza infernale: infatti,egli è... il diavolo in persona.

60%

COMMENTO & VOTO

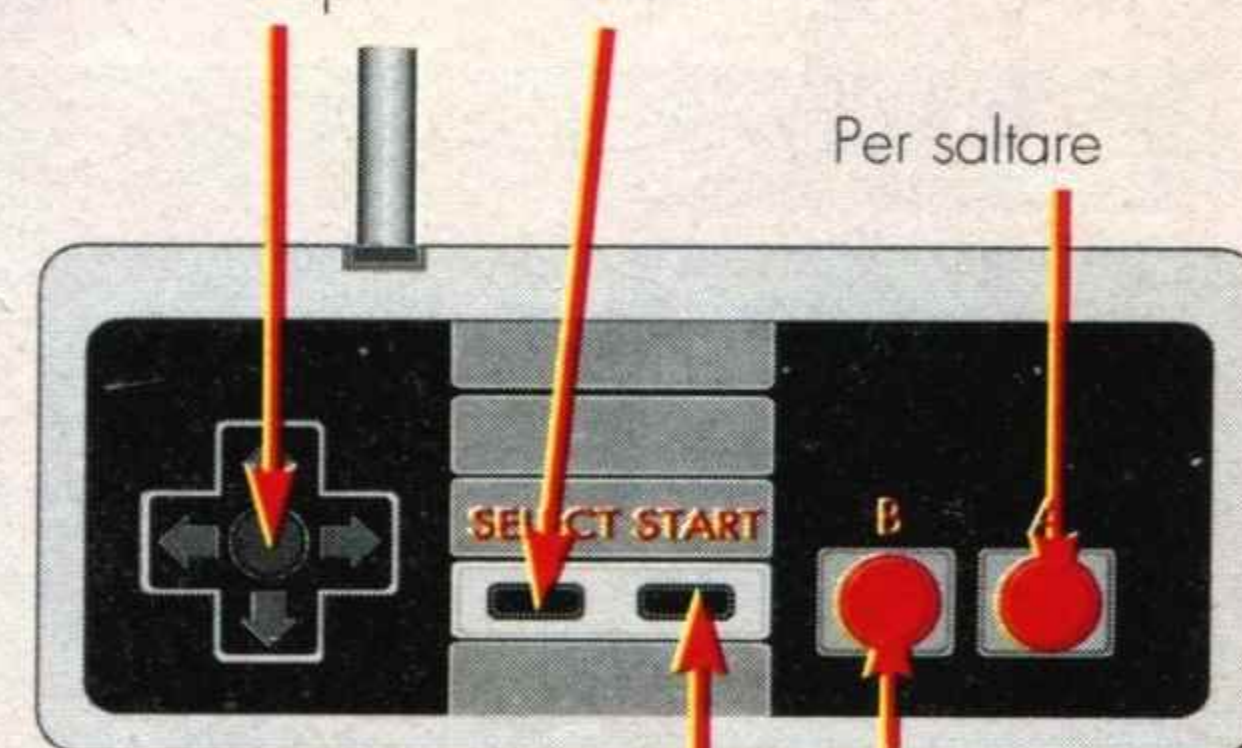
Come più volte citato, *Toki* è un gioco piuttosto facile, troppo, tanto che un giorno, per i più imbranati, è sufficiente per portarlo a termine. D'accordo, l'ultimo livello è abbastanza impegnativo, però non può colmare le varie lacune presenti negli altri. Forse questo livello di difficoltà deve essere inteso come "fatto per i più piccoli", ma una grafica bruttina ed un sonoro insufficiente rendono il gioco inadatto per tutti, anche per i fan più accaniti del coin-op. Quindi, in definitiva, non posso non avvertire della mediocre qualità del prodotto e della sua incredibilmente limitata longevità.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Toki
Casa	Taito
Distrib.	Import (Game-key rich.)
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

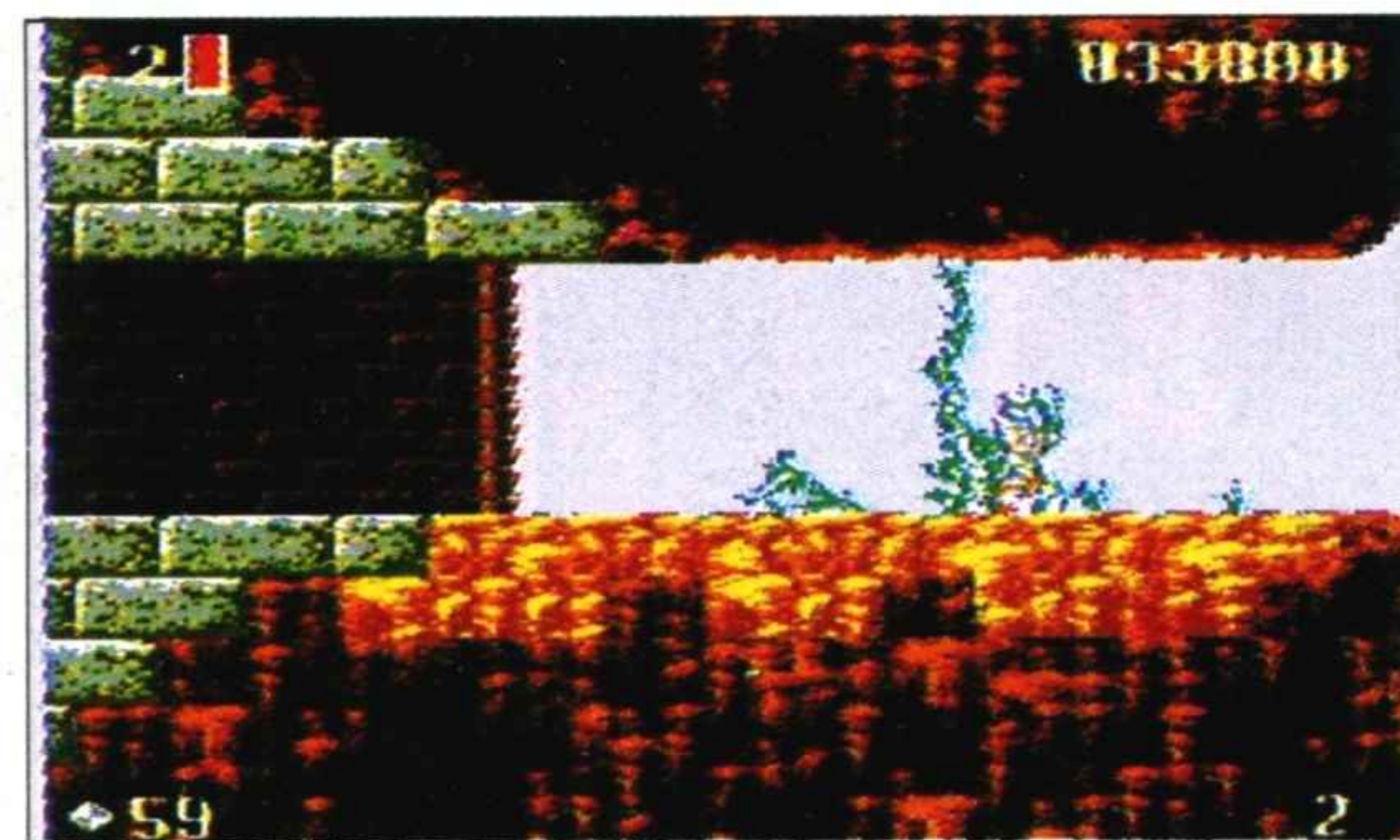
Per direzionare Toki e i suoi colpi
Per scegliere il numero dei giocatori
Per saltare
Per iniziare e mettere in pausa
Per sparare

SUPER TURRICAN

Spesso e volentieri le idee più semplici sono quelle che hanno più successo. Un gruppo di programmatori tedeschi, qualche anno fa, decise di ridare vita al genere degli sparatutto e, a giudicare dai risultati ottenuti, si può dire che ci siano riusciti.

NINTENDO NES

"Verrà il giorno in cui tutti saremo uguali, in cui nessuna discriminazione esisterà più, in cui nessuno potrà più umiliare, strapazzare e distruggere a proprio piacimento quella minoranza vista come intrusa, quella subcultura classificata come deviante, quegli esseri considerati come... alieni". Parola di Log. Ma quando questo avverrà? Quando nei film e nei videogiochi vedremo la figura dell'alieno come essere pieno di valori, che combatte solo la malvagità e la stupidità? Forse quando uno di loro arriverà sulla Terra (Log dopo aver scritto questa recensione è stato visto abbandonare il nostro umile pianeta a bordo di un'astronave luminescente. NdR).

Oggi, purtroppo, sono nuovamente chiamato a raccontare una storia assurda e, permettetemi di dirlo, falsa (gli alieni siamo noi! Loro sono esseri superiori, intelligenti e puri; ricordatevelo!), ovvero: un'orda di alieni ha totalmente occupato un pacifico pianeta, molto simile al nostro, sterminando parte della popolazione, quella sfortunata che non è riuscita a raggiungere in tempo i rifugi. Nonostante tutto c'è la speranza di mandare via gli extraterrestri e di riappropriarsi del proprio pianeta, perché fortunatamente c'è lui, l'eroe, in questo caso un eroe cibernetico armato fino all'elmetto, in grado di

In questa zona ci sono molti bonus, ma fate attenzione quando saltate, a non finire su un mostriciattolo.

A volte nelle caverne è possibile trovare dei muri che possono essere distrutti dai colpi delle vostre armi.

ARMI E POWER UP

SPARO MULTIPLO - utilissimo per sconfiggere folte orde di nemici che si insidiano su diversi piani dello schermo. Raccogliendo l'apposita icona, può essere aumentato in potenza fino a cinque volte.

LASER - un'arma dall'altissimo grado di penetrazione, capace di sforacchiare tutti gli alieni che si trovano sullo stessa asse orizzontale del colpo. Anch'esso, come l'arma precedente, può essere potenziata per ben cinque volte.

SPARO RIMBALZANTE - ogni colpo sparato che colpisce un ostacolo si divide in sfere di ridotta dimensione, ma di eguale potenza. Per questa sua caratteristica è quasi indispensabile nelle sezioni formate da passaggi stretti e affollati. A differenza dei primi due tipi di sparo, il rimbalzante può essere potenziato sole tre volte.

ALONE - allunga la gittata del fulmine, lo sparo sempre a disposizione del giocatore, che può essere orientato in qualsiasi direzione.

SCUDO "S" - fornisce a Turrican un campo di forza in grado di difenderlo dai colpi, assorbendoli per lui, per ben cinque volte.

MEGABOMBA - al contatto dell'icona che rappresenta quest'arma, tutti i nemici presenti sulla scena vengono disintegrati.

ICONA "L" - con questa è possibile ottenere una barretta d'energia.

ICONA "P" - il suo contatto vi è amico, in quanto è in grado di aumentare l'energia di Turrican fino al livello massimo.

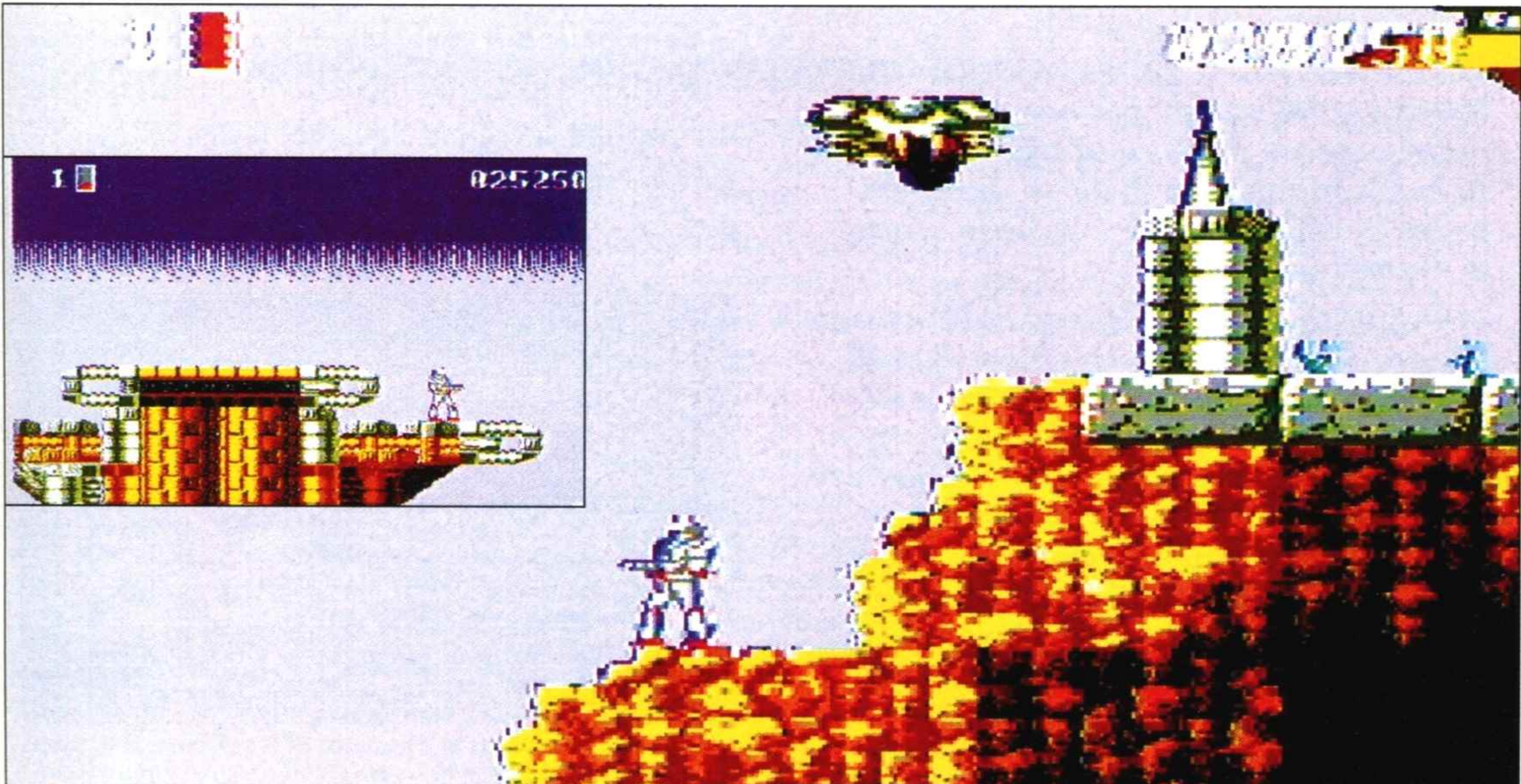
1-UP - per avere una vita in più.

DIAMANTI - questi oggettini brillanti non sono solo preziosi per il loro palese valore, ma anche perché, ogni cento raccolti, Turrican acquista una vita in più.

È meglio che saltiate ben in alto e non atterriate su quegli spuntoni...

Attenzione a non cadere in acqua: annegehereste subito!

Questa zona si trova alla fine del primo livello: il grande castello tecnologico che dovrete superare per andare avanti.

Sempre la fine del primo livello: passare oltre non è troppo difficile, esplorare tutto come si deve è un altro discorso.

risolvere l'incandescente situazione.
Turrican (che non è una nuova scatoletta per cani, ma il nome del suddetto eroe) nell'impresa di liberare il pianeta è aiutato dalla resistenza che gli fornisce armi e power-up vari, opportunamente sistemati all'interno degli svariati livelli. In questi è anche possibile reperire diversi diamanti, utili, se raccolti in un certo numero, a fornire una possibilità in più di resuscitare il nostro robot di fiducia.
Un'opzione del menù principale permette di variare alcuni parametri riguardanti la longevità e la complessità del gioco: livello di difficoltà, numero di vite per una partita e attivazione o meno della musica. Quest'ennesima conversione, in definitiva, non fa altro che sottolineare due cose: in primo luogo il grande successo riscosso da questo favoloso spara-spara; in secondo luogo il valore del NES che, oltre a portarsi bene l'avanzata età e a dispetto di tutti coloro che lo vedono morto e sepolto, continua a divertire e a sbalordire quella non trascurabile schiera di... nintendomaniaci a otto bit.

Log

COMMENTO & VOTO

82%

L'unico difetto di questa conversione è il sistema utilizzato per far scrollare lo schermo: il suo spostamento avviene solo se Turrican arriva in prossimità del suo limite; questo, spesso comporta il contatto con i nemici che sbucano all'improvviso. Anche se con la pratica è possibile comprendere alcune tecniche per ovviare al problema, l'azione complessiva risente parecchio di questo difetto. A parte questo, il resto della conversione è, nelle dovute proporzioni, all'altezza delle altre, riuscendo a presentarsi con una buona grafica e con un discreto sonoro. La giocabilità è ottima, tanto che saltellare e blastare tutto ciò che si muove sullo schermo, oltre che semplice, è decisamente divertente.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Turrican
Casa	Rainbow Arts
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1
Continua?	1
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Turrican e per direzionare il fulmine

Per iniziare/con tasto giù serve a trasformare Turrican in giroscopio

Per saltare

Per mettere in pausa il gioco

Per usare le armi/ per depositare le mine/per azionare il fulmine/con tasto start serve ad usare la super-arma

SHAPESHIFTER

O tu lettore che ti appropinqui a questo manoscritto, sappi che il racconto che vò a narrarti, anche se ti potrà sembrar incredibile, è vero e riguarda la storia di un popolo e di un eroe che probabilmente, nel tempo dei tempi salvarono la razza umana dalla distruzione.

PC ENGINE PE CD-ROM

Traduzione della novella: " L'Assalto Dell'Oscurità" tratta dal libro "Terre Segrete": "La terra di Freedonia è un luogo molto tranquillo, niente di particolare intendiamoci, ma è uno di quei posti dove la gente può vivere e lavorare in pace ed armonia. Questo paese non aveva mai conosciuto alcuna sorta di calamità e tutto procedeva come sempre, ma presto le cose sarebbero profondamente cambiate e la nostra esistenza sarebbe stata stravolta a partire dall'eclisse avvenuta il terzo mese dell'anno 1376. Da quel giorno infatti molte cose mutarono. La foresta che circondava la nostra città diventò improvvisamente impenetrabile, la terra sterile, strane piante ed animali fecero la loro comparsa nel nostro regno. I temporali cominciarono a manifestarsi con terrificante frequenza, ma l'evento più agghiacciante avvenne 6 giorni dopo quando il sole cessò di muoversi fissandosi fermamente in cielo e durante l'eclisse che seguì molti abitanti di Freedonia svanirono nel nulla, come inghiottiti dall'oscurità! Fu allora che il vecchio saggio Silvania si fece avanti per spiegarci quello che stava accadendo. Ma quello che ci disse gettò tutti noi nel più nero sconforto. Ci parlò di un'antica leggenda secondo cui la nostra terra un tempo fu il centro di un impero di forze demoniache che nella notte dei tempi soggiogarono il nostro pianeta ad un vero e proprio dominio del terrore. La crudeltà di questi esseri non aveva pari e per parecchi millenni il loro malefico influsso si sparse per tutto il globo fino al giorno in cui la terra,stanca di loro, si aprì inghiottendoli in un abisso senza fondo. Quelle forze, liberatesi dall'oscura prigione, riuscirono però a tornare, e la razza umana sembrava destinata a soccombere. Chi mai avrebbe potuto fermare degli esseri così potenti e crudeli? Fu allora che accadde una cosa incredibile, all'improvviso un bagliore accecante squarciò il cielo ed un lampo lucente si abbatté su di noi andando a colpire un nostro compagno. Inizialmente lo

I ragni che popolano la foresta non sono degli ossi duri peccato che non siano gli unici ad abitarla !

Dopo aver acquisito la capacità di trasformarvi in pantera potrete affrontare le insidie dell'antico tempio Inca.

CERCA TU CHE CERCO ANCH'IO

...Ed ora per tutti i paladini bramosi di vincere le forze del male ecco una rapida guida ai vari oggetti che potrete incontrare durante la vostra avventura

DIAMANTI: Permettono al nostro eroe di trasformarsi in varie creature (naturalmente non prima dell'intervento di uno dei vari maghi con i suoi poteri!). Sono indispensabili per il compimento della vostra missione, cercate quindi di prenderne il più possibile e mi raccomando leggete attentamente le avvertenze e le modalità d'uso!

POZIONE: Una sorta di mega-vitamina che reintegra completamente la vostra energia. Particolarmente utile nelle situazioni da collasso cardio-circolatorio.

MONETA: Mi spiace, qui non si accettano né assegni né carte di credito quindi se avete intenzione di darvi alle spese pazze vi converrà fare una bella scorta di monetine.

SFERA DI CRISTALLO: Stà ad indicare l'impresa che dovrete compiere quindi se ne incontrate una durante il vostro cammino avete 2 possibilità: Prima fate finta di niente e tornate a casa a gustarvi l'impepata di cozze di Zia Marisa. Seconda andate avanti consci però del fatto che a questo punto qualsiasi cosa può accadere! (Accidenti non sò proprio quale delle due cose sia la peggiore!)

Spesso vi capiterà di esser attaccati da orde di mostri fameli. In quei casi non fatevi prendere dal panico; dovete solo prendere la mira e... colpire duro !

credemmo tutti morto ma non appena la luce svanì ci rendemmo conto di cosa era successo e chi sarebbe stato l'uomo in grado di fermare i demoni. Si trattava di Firefly..." A questo punto però, caro lettore, il manoscritto si interrompe e per il libro compaiono spezzoni di appunti molto confusi nei quali, per quanto ho potuto capire, vengono riportate alcune delle imprese compiute dal nostro eroe. Si parla di mostruosi demoni di fango, di insetti giganti, di un tempio maledetto sorto nel bel mezzo della foresta di Freedonia, di alcune terribili sacerdotesse guerriere, di una città sommersa dal nome Atlantide, di gioielli ed armi e di alcuni maghi che, con i loro poteri, fornirono a Firefly la capacità di trasformarsi negli esseri più incredibili di questo mondo. A questo punto però sorge spontanea una domanda: cosa è successo in realtà? Perché l'ultima parte del manoscritto è incompleta? Che i demoni abbiano avuto la meglio? Solo Firefly potrebbe darci una risposta.

ANDANDO A FARE SHOPPING

Saldi signore e signori! Saldi! 3x2, 4x2, 6x2. Sconti fino al sei per mille! Uffa, certo non è facile fare il negoziante!

FABBRO: Nella sua bottega potrete acquistare tutta una serie di gingilli (asce, maceti, archi e mazze ferrate) utili nelle feste un po' affollate e per tutte le altre occasioni in cui è necessario far colpo!

MAGO: Nel suo antro potrete ottenere una segretissima pozione che renderà d'incanto le vostre armi più potenti ma al contempo prosciugherà il vostro conto in banca.

ASTROLOGO: Nella sua tenda vi verranno svelati, dietro lauto compenso s'intende, tutti i misteri delle eclissi e di alcuni demoni (peccato che il giapponese sia solo la mia dodicesima lingua!)

SARCEDOTESSA: Nel suo tempio si possono acquistare degli utilissimi unguenti che vi ridaranno tutte la vostre energie (una specie di pronto-soccorso del quattordicesimo secolo).

CAPO DEL VILLAGGIO: Questo tizio non vende niente, ma, in compenso, vi offre la possibilità di salvare la vostra posizione di gioco. E vai così fratello!

CORAZZIERE: Nel suo negozio potrete acquistare tutti gli indumenti alla moda di quel periodo, comprese le maglie in fil di ferro e dei comodi stivaletti d'acciaio!

LELAND GAUNT: Non è presente nel gioco (vedi "Cose Preziose") ma state certi che se entrerete nel suo negozio non ne uscirete sani.

Raves

81%

COMMENTO & VOTO

Niente male, davvero niente male. *Shapeshifter* è un arcade-adventure abbastanza coinvolgente, vario, con una grafica ben definita e con un sonoro a dir poco strepitoso. Il livello di difficoltà è ben calibrato e l'enorme livello-labirinto in cui si svolge l'azione è di dimensioni più che accettabili. Lo schema di gioco in sé ricorda molto *Shadow of the Beast* (non potrete infatti cimentarvi nelle varie imprese a vostro piacimento, ma dovrete seguire un ordine preciso) mentre la giocabilità,per fortuna,è tutta un'altra cosa. Bella l'idea dei programmatori di dare al nostro eroe la possibilità di trasformarsi obbligando così il giocatore a cimentarsi con diversi stili di gioco. Peccato però che alla lunga lo schema di gioco si riveli troppo ripetitivo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Shapeshifter
Casa	Turbo Technologies
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Opzione Save
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Muove il nostro eroe sullo schermo

Mette e toglie la pausa

Per selezionare la trasformazione

Per sparare

Per saltare

Quest'enorme aracnide non é un avversario molto ostico. Per distruggerlo pero' dovrete prima procurarvi un'arma.

Eccoci al cospetto del mostro del secondo livello ! Distruggetelo per acquistare il potere della pantera.

SNEAKY SNAKES

Red fury

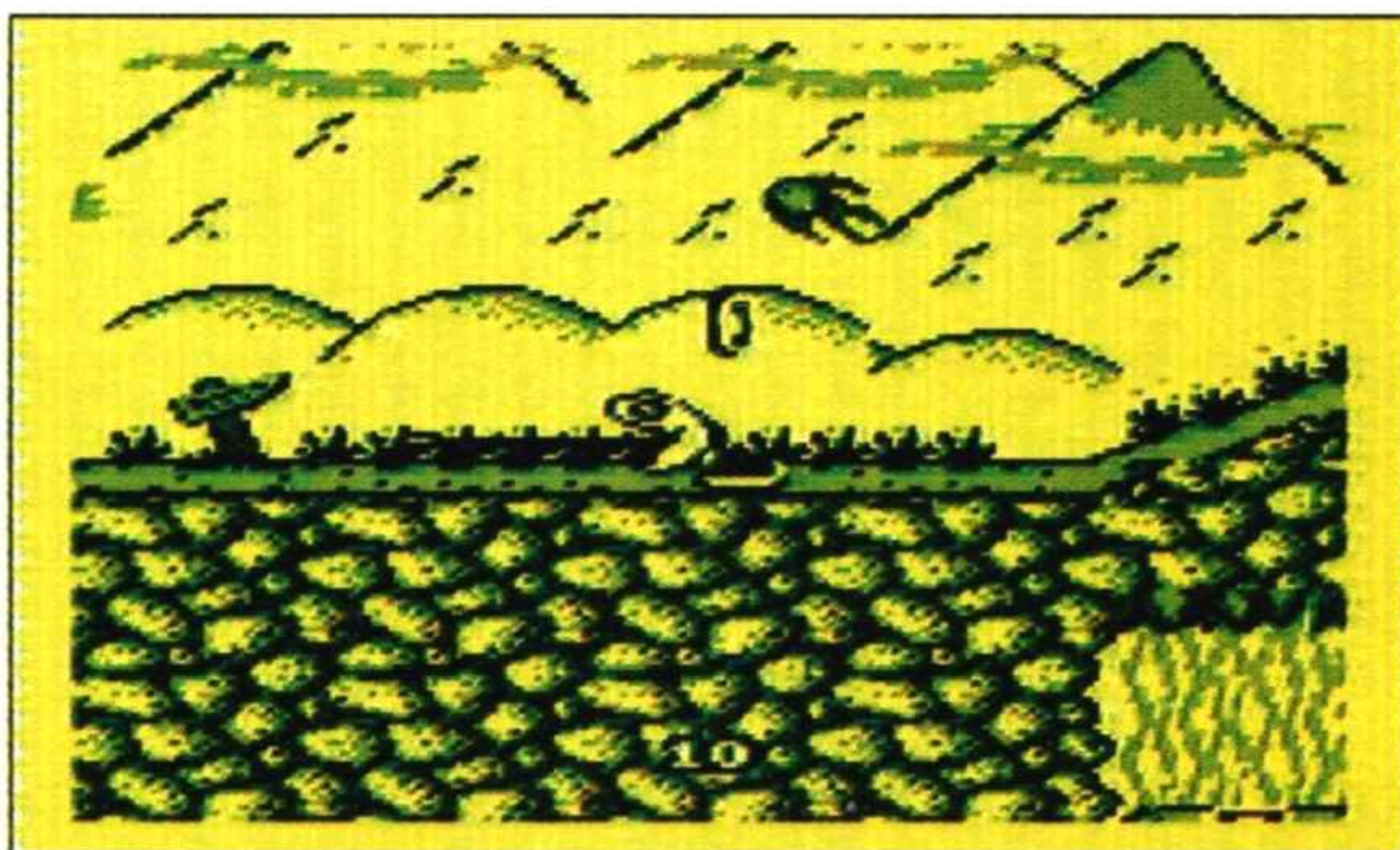
67%

COMMENTO & VOTO

Nell'affollamento di giochi per GB che si fa presente da un po' di tempo in qua devo dire che *Sneaky Snakes* non mi ha particolarmente entusiasmato. La cartuccia pur presentando delle buone caratteristiche di fondo come la nitidezza degli sprite ed una seppur minima innovazione dal punto di vista della strategia di gioco, mi è parso comunque abbastanza noiosa. Nonostante in alcuni punti l'andamento della partita sia discreto, in altri si dimostra alquanto lento non lasciando al giocatore altra via d'uscita se non quella di aspettare che il timer segni il punto di scadenza del gioco. Concludendo direi che *Sneaky Snakes* è una cartuccia discreta per quanto riguarda l'idea in sé del gioco, ma si dimostra piuttosto carente quanto a giocabilità. Non male il sonoro.

Ridendo e strisciando siamo arrivati nella terra dei Nibbleys e con loro non c'è da scherzare, hem...volevo dire da sibilare!!

Tutti i serpenti a rapporto!

Se tante volte vi hanno dato un simile appellativo da oggi potrete goderne di santa ragione dato che questo gioco ha come protagonisti due furbi serpentelli: Attila e Genghis. Partirò col raccontarvi la travagliata storia degli *Sneaky Snakes*: la dolce serpentella Sonia è stata rapita dal perfido Nibbler, i due amici perciò decidono di andare a liberarla rischiando la coda attraverso un percorso di ben 16 livelli. La cosa si presenta alquanto ardua dato che sul loro cammino incontreranno i malefici mangiatori di serpenti...state molto attenti o finirete per farli diventare solo un bel paio di scarpe!!!

A parte gli scherzi il vostro obiettivo sarà quello di procedere per ogni livello mangiando Nibbleys fino a quando non vedrete lampeggiare la punta della vostra coda, sentendo contemporaneamente il suono di un campanello che ricorda vagamente quello di scuola (occhio a non sbagliarvi e a fiondarvi fuori dall'aula nel bel mezzo di una spiegazione!!).

A questo punto sarete abbastanza sazi da poter salire sul piatto della bilancia che abbassandosi vi aprirà la porta d'uscita. Ricordate che su ogni livello sono collocati dei distributori automatici di Nibbleys che sputando fuori i vostri preziosi bocconi non mancheranno di mescolarvici delle perfide bombette, deleterie per la vostra bella coda!

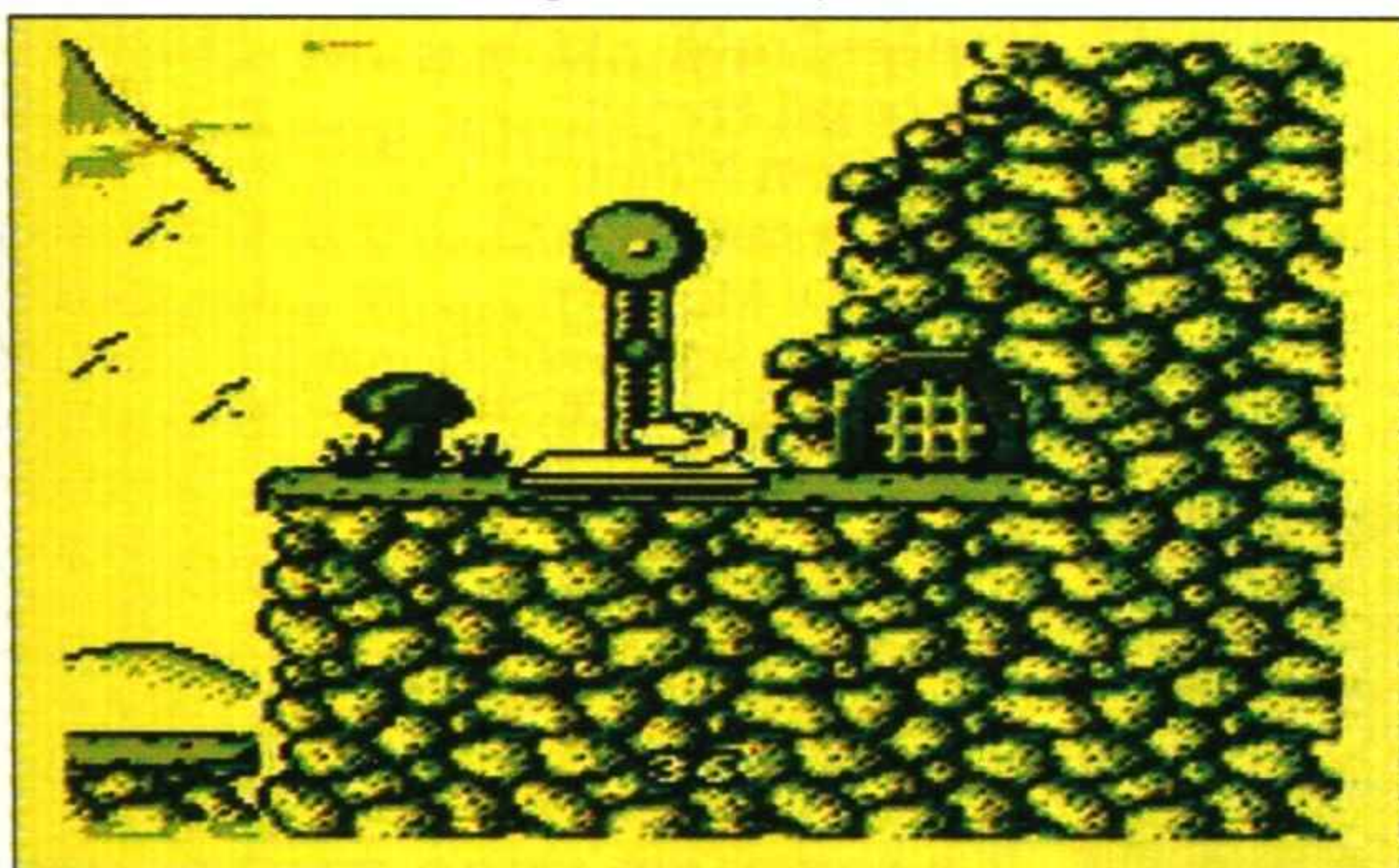
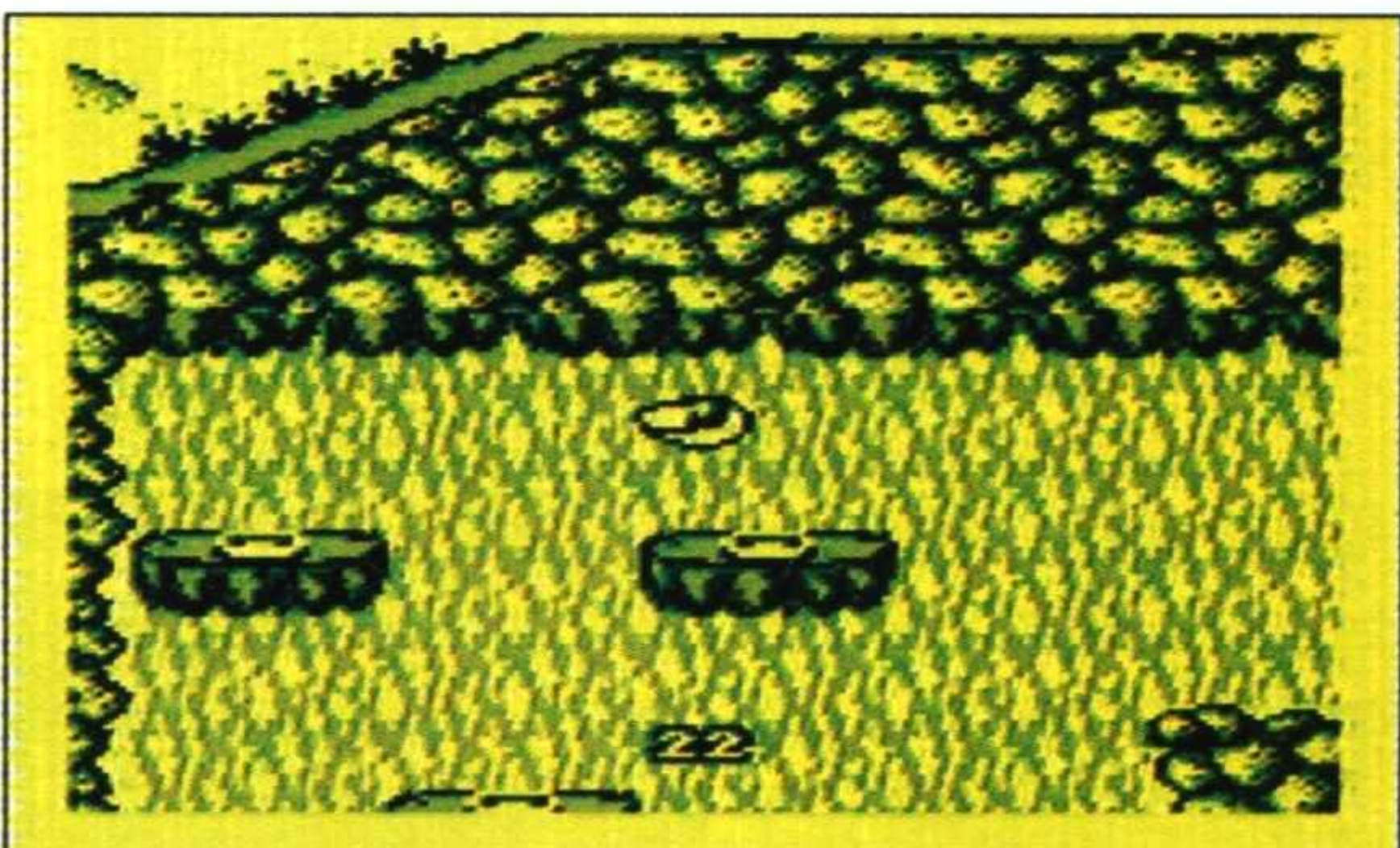
Ogni quattro Nibbleys mangiati, la coda vi crescerà di un segmento (se avranno lo stesso colore del vostro serpente varranno il doppio dei punti).

Una volta passato il livello alla porta di uscita riceverete 1000 punti per ogni segmento della vostra coda, in più un mega bonus di 5000 punti sarà dato al fortunato (leggi abile) serpente che riuscirà ad attraversare la porta per primo.

Tenete presente che per far fronte ai numerosi nemici tra cui squali, campane, piraña, e ovviamente il perfido Nibbler, avrete due possibilità: o zompare loro addosso quando meno se lo aspettano , oppure cercando di colpirli ripetutamente con la vostra lingua biforcuta (meglio dopo uno di quei pasti pesantissimi, stile "pranzo da zia Marisa").

I vostri perfidi avversari cercheranno di mozzarvi la coda ad ogni costo, se doveste perderla tutta e al tempo stesso vi si presentasse uno scontro frontale...che volete farci, sarete pelle per borse!!!

GB GAMEBOY

Eccolo qua, il nostro scaltro Attila alla ricerca di Nibbleys da ingoiare voracemente.

Eccoci giunti al fatidico appuntamento con la bilancia. Se avremo mangiato abbastanza la porta dietro di noi si aprirà.

Saltellare, Saltellare, op... sembra canticchiare il nostro eroe mentre fa incetta di preziosi oggetti "puntiferi".

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sneaky Snakes
Casa	Tradewest
Distribuzione	Leader
N°Giocatori	1 o 2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per strisciare a destra e a sinistra

Per iniziare e mettere in pausa

Per saltare

Per usare la lingua, alzare i coperchi e mangiare

euro bit international

VIA CERVINO 90/A - 41100 MODENA

TEL. 059/254514 • FAX 059/252382

Vastissimo assortimento di Cartucce e Console GAME BOY

Chiedi qualsiasi cosa: da noi c'è!!!

Tutto per Neo Geo!

Roba da matti!

Roba da Eurobit!

- Consegne 24 max 48 ore in tuttaItalia
- Ordinazioni telefono 059/254514
- Ordinazioni fax 059/252382
- Oppure puoi venire a trovarci a
- Modena in Via Cervino 90/A ricorda che: con *Eurobit* sei sempre al *massimo* !!!

OFFERTISSIMA 1993

Neo Geo + *Joystick + Alimentatore + 1 gioco*
LIRE 699.000
IVA COMPRESA

+1 Gioco + *Memory Card*
LIRE 110.000
IVA COMPRESA

+ 1 GIOCO + MEMORY CARD + JOYSTICK
LIRE 190.000
IVA COMPRESA

OFFERTISSIMA DEL MESE: GAME BOY + CUFFIE + CAVETTO + PILE + TETRIS + UN GIOCO IN OMAGGIO A LIRE 185.000

PRENOTATE SUBITO LA SUPERNOVITÀ: FATAL FURY 2 FOR NEO GEO

VASTO ASSORTIMENTO DI CARTUCCE PER MEGA DRIVE GAME GEAR SUPERFAMICON

CARTUCCE PER GAME BOY

Titolo		Prezzo
Final Fantasy	L.	60.000
Hook	L.	60.000
Super Hunkbook	L.	60.000
Spankysques't	L.	62.000
Tecno Bowl	L.	60.000
WWF Superstar	L.	60.000
Ishido	L.	60.000
Marus Mission	L.	59.000
Dexterity	L.	55.000
Burgherity	L.	59.000
Elevator Action	L.	55.000
Trax	L.	55.000
Altered Space	L.	61.000
Fortified Zone	L.	59.000
Red October	L.	58.000
Jack Nicklaus	L.	60.000
Mr Chins	L.	60.000
Ninja Boy	L.	60.000
Jeopardy	L.	60.000
Pac Man	L.	58.000
Paper Boy	L.	50.000
Pipe Drime	L.	59.000
Roger Rabbit	L.	62.000
Power Racer	L.	60.000
Deadalian Opus	L.	59.000
Hal Wrestling	L.	60.000
Godzilla	L.	60.000
Kid Icarus	L.	59.000
Tiny Toon	L.	65.000
Turn & Burn	L.	60.000
Mickey Mouse	L.	65.000
Aereostar	L.	50.000
Amazing Tater	L.	55.000
Boxxle 2	L.	60.000
Snoopy's	L.	65.000
Boxxle	L.	60.000
Ninja Gaiden	L.	65.000
Excellent Adventure	L.	65.000
Dead Heat	L.	65.000
WWF Superstar 2	L.	60.000
Cristal Quest	L.	60.000
Flash	L.	70.000
Ultra Golf	L.	65.000
Kung'Fu Master	L.	55.000
Side Pocket	L.	55.000
Bo Jackoson	L.	60.000
Dr Mario	L.	59.000
Robocop	L.	60.000
Solomon's Club	L.	60.000
Ultima Runes	L.	60.000
Tasmania Story	L.	56.000
Yoshi	L.	60.000
Holly e Benji	L.	59.000
Snow Bros	L.	60.000
Asmik World	L.	55.000
Musashi Road	L.	59.000
Square Deal	L.	60.000
Harmony	L.	56.000
Jeep Jamboree	L.	61.000
Nemesis	L.	60.000
Nascar	L.	55.000
Wheel of Fortune	L.	62.000
Prophecy	L.	65.000
Bugs Bunny 2	L.	60.000
Spot	L.	59.000
Double Dragon 3	L.	65.000
Ken Shiro	L.	65.000
Adventure Island	L.	59.000
Boggle +	L.	60.000
Monopoli	L.	59.000
Skate or Die 1	L.	59.000
Q Bert	L.	59.000
Kwirk	L.	60.000
Chase Hq	L.	54.000
Super RC Proam	L.	55.000
Bubble Ghost	L.	63.000
Attack of the Killer	L.	60.000
High Stakes	L.	60.000
Qix	L.	59.000
Radar Nission	L.	60.000
Startrek 25 Anniver.	L.	60.000
Spy VS Spy	L.	55.000
Horse Racing	L.	60.000
Bomber Boy	L.	55.000
Metroid 2	L.	50.000
Turtles 2	L.	67.000
Probotector	L.	60.000
Navy Seals	L.	60.000
Aerostar	L.	55.000
Double Dragon 2	L.	60.000
Caesars Palace	L.	65.000
Marble Madness	L.	55.000
All Star Challange	L.	60.000
Cyrad	L.	54.000
Final Fantasy Adve.	L.	60.000
Fish Dude	L.	56.000
Soccer Mania	L.	50.000
Knight Quest	L.	65.000
Jordan VS Bird	L.	80.000
Sword of Hope	L.	55.000
Shangay	L.	55.000
Motocross Maniacs	L.	62.000
Sneaky Snakes	L.	50.000
The Punisher	L.	60.000
Fortress of Fear	L.	65.000
F1 Races+ Colleg. X 4 Game Boy	L.	80.000
Addams Family	L.	65.000
Blaster Master	L.	60.000
Ducktales	L.	62.000
Dragon' s Lair	L.	59.000
Wave Races	L.	60.000
5 on 5	L.	59.000
Track Meet	L.	60.000
King of Zoo	L.	60.000
Crystal Warriors	L.	80.000
Psychic World	L.	70.000
Paperboy	L.	70.000
Pengo	L.	67.000
Putt & Putter	L.	67.000
AX Battler	L.	60.000
Dragon Crystal	L.	80.000
Chase HQ	L.	75.000
Space Harrier	L.	75.000
Popils	L.	75.000
Slider	L.	68.000
G-Loc	L.	70.000
Woody Pop	L.	70.000
Solitaire Poker	L.	65.000
Donal Duck	L.	56.000
Fantasy Zone	L.	75.000
Ko Boxing	L.	75.000

CARTUCCE PER NEO GEO

Titolo		Prezzo
Collums	L.	65.000
Nam 75	L.	112.000
Magician Lord	L.	159.000
Riding Mero	L.	159.000
Ninja Combact	L.	159.000
Super Spy	L.	159.000
Cyber Lip	L.	159.000
Puzzled	L.	115.000
League Bowling	L.	115.000
Golf Top Player	L.	159.000
Baseball Star Professional	L.	159.000
Sengoku	L.	207.000
Ghost pilot	L.	207.000
King Of Monster	L.	207.000
Blue's Journey	L.	159.000
Alpha Mission	L.	207.000
Burning Fight	L.	207.000
Crossed Sword	L.	242.000
Super Baseball 2020	L.	207.000
Aight Men	L.	240.000
Robo Armi	L.	207.000
Trash Rally	L.	240.000
Fatal Furi	L.	240.000
Socer Browl	L.	240.000
Football Frenzy	L.	240.000
Mutation Nation	L.	240.000
Last Resort	L.	240.000
King Of Moster II	L.	240.000
Baseball Star Professional II	L.	280.000
Ninja Commando	L.	240.000
World Heroes	L.	335.000
Andro Dunos	L.	280.000
Art Of Fighting	L.	397.000

OGNI 10 CASSETTE ACQUISTATE 1 A SCELTA IN OMAGGIO!!! INCREDIBILE!!

OFFERTISSIMA GAME GEAR: GAME GEAR + CAVETTO L. 238.000

OFFERTISSIME GAME GEAR: GAME GEAR + SONIC + CAVETTO L. 280.000

PROSSIMA APERTURA: VERONA • MESTRE • CASTELFRANCO EMILIA (MO) REGGIO EMILIA (MO)

Shinobi 2
the silent fury

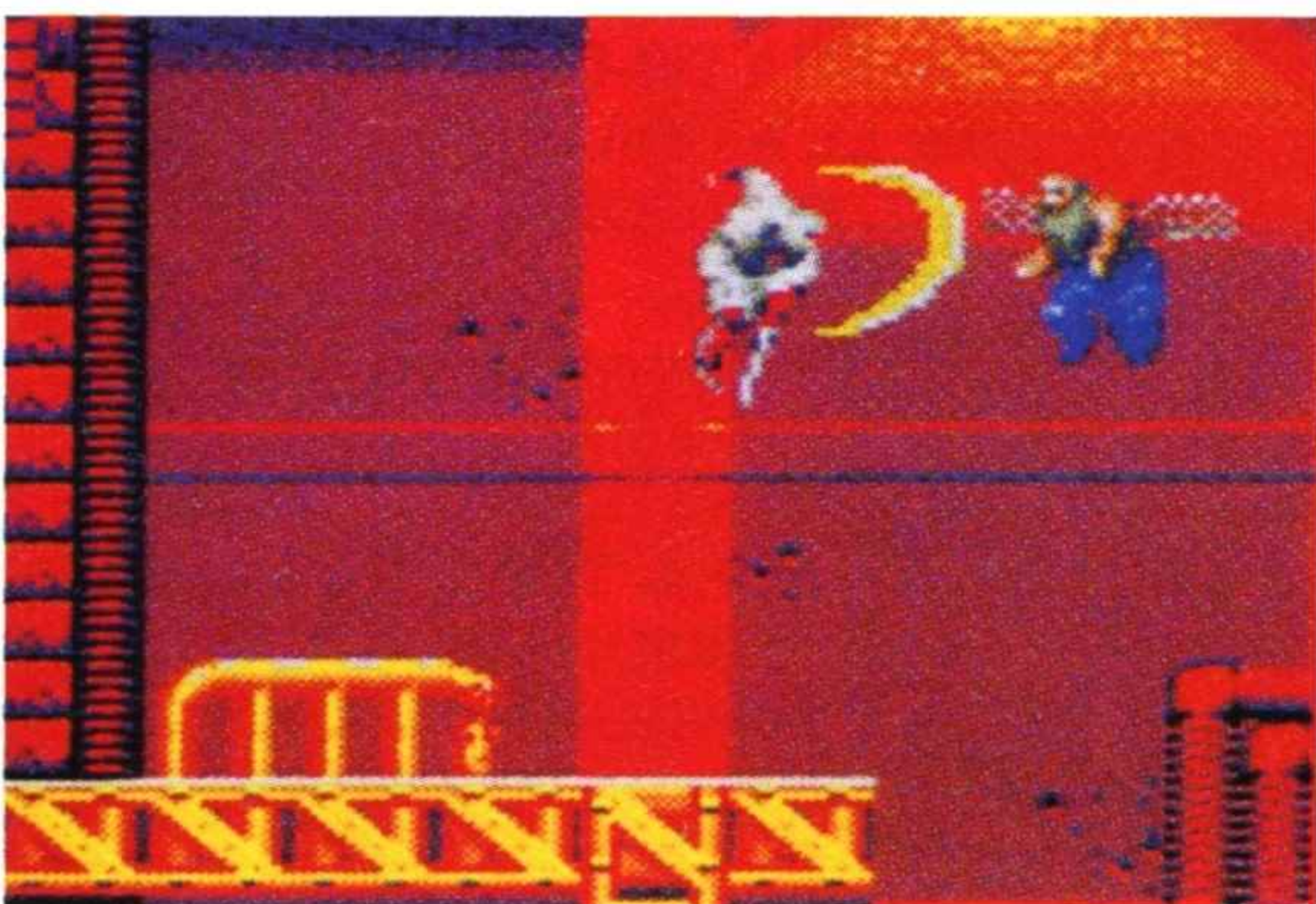
Sir Biss

Ninjafan di tutto il mondo affilate le vostre taglienti lame e preparatevi ad una full immersion in *Shinobi II*, avvincente seguito dell'omonimo platform per Game Gear.

L'ultima prova per superare il 1° stage.

Le analogie con la prima avventura sono parecchie. In primo luogo la storia: il nostro ruolo è, almeno inizialmente, quello di Joe Musashi (nome in codice "Red Ninja") strenuamente impegnato in una lotta senza quartiere con il perfido clan dei Black Ninja. Obiettivo primario é quello di fermare i nemici prima che riescano ad impadronirsi dei magici poteri contenuti nei quattro cristalli nascosti nei diversi scenari (il grattacielo, il castello, il canyon e la fabbrica) dove é ambientato il gioco. Dicevamo che il nostro ruolo é quello di Joe Musashi, ma ogni volta che riusciamo ad espugnare uno degli ambienti "guadagnamo" un ninja-compagno che ci seguirà per il resto dell'avventura. Questo, purtroppo, non significa che dopo aver portato a termine, per esempio, lo schermo del castello si possa continuare l'avventura con due Ninja che combattono insieme. Ci viene però data l'opportunità di scegliere con quale Ninja affrontare le diverse situazioni. Ogni personaggio ha infatti una sua arma particolare, un suo modo particolare di combattere, delle caratteristiche peculiari. Grazie a questo piccolo espediente il gioco acquista una varietà e una longevità che altrimenti gli mancherebbero. Può diventare avvincente cercare di capire quale sia il Ninja più adatto per combattere un determinato avversario, ed in base a ciò stabilire una strategia di soluzione del gioco. Personalmente vi consiglio all'inizio di rispettare l'ordine tra le quattro locazioni che vi viene suggerito nel manuale, arrischiando al limite di avventurarvi prima nel castello e poi nel grattacielo, visto che il livello di difficoltà dei due ambienti è pressoché equivalente, con la sola differenza che il castello è più lungo da portare a termine. Dopo aver completamente espugnato i quattro ambienti di base potete tentare il colpaccio finale, gettandovi direttamente nell'occhio del ciclone, ovvero nella base nemica. Per affrontare quest'ultimo scenario è necessario avere acquisito una notevole preparazione e un ottimo allenamento (possibilmente con tutti i cinque diversi guerrieri). Per prepararsi adeguatamente è possibile (nonché consigliato) ripetere tutti gli scenari di base quante volte si vuole.

Si ringrazia Computer One

Pink Ninja in azione con la sua arma prediletta: una bomba.

La battaglia continua, ma questa volta tocca a Joe Musashi

COMMENTO & VOTO

65%

L'idea del gioco non è quello che si suol dire una grande originalata. Un platform sparatutto tra i più classici in circolazione, ma, ebbene sì, c'è un ma, esiste un elemento che rende il tutto più interessante. Si tratta della varietà di Ninja che abbiamo a nostra disposizione (cinque per l'esattezza), ciascuno con delle caratteristiche peculiari tutte da scoprire e da sfruttare. Questo conferisce al gioco una certa varietà, e rende necessario un maggior sforzo intellettivo da parte di chi vi si cimenti. Ottima la grafica (i personaggi sono piccoli, ma molto ben studiati), mentre si poteva senz'altro fare qualcosa di più per il sonoro.

GG GEAR GEAR

SCHEDA TECNICA

Titolo	Shinobi II - The silent fury
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Destra/Sinistra: muove il personaggio Giù: per accucciare il ninja Su: per entrare nelle porte

Per aprire durante il gioco la finestra delle opzioni

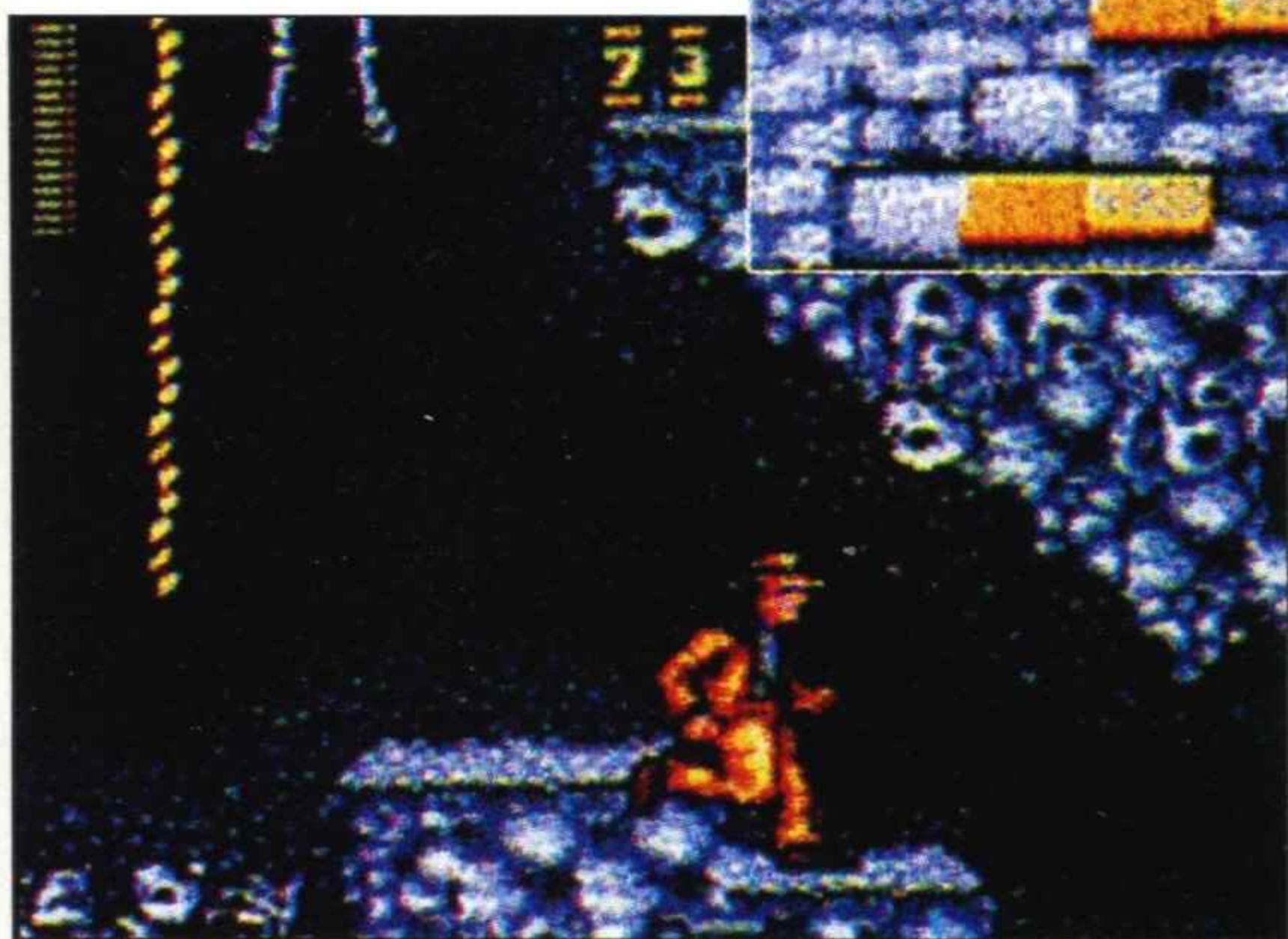
Per colpire

Per saltare

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE

Sir Biss

Un'ennesima avventura vede impegnato il buon Indy anche sul Game Gear. Chissà come si trova ridotto su uno schermo di pochi pollici, anche se a colori? Sir Biss, dicci la tua...

Ormai ce lo siamo beccato in tutte le salse: prima alla ricerca dell'arca perduta, poi in un tempio maledetto, quindi alle prese con i misteri dei crociati. Visto che non bastava ci hanno imposto le imprese di quando era ancora bambino, e non escluderei la possibilità dell'uscita di un "Indiana Jones e l'ospizio dei misteri" nel quale il mitico Indy, ormai ottantenne, nel tentativo di chiarire definitivamente lo sconvolgente giallo delle lenticchie avariate, salta, flebo alla mano, da un letto all'altro della casa di riposo dove i suoi parenti (stanchi di dover andare a recuperare l'ormai rimbambito archeologo nelle zone più impervie del pianeta) lo hanno forzatamente rinchiuso. Tutto ciò è comunque sintomo del fatto che il personaggio tira ancora parecchio. Ne è ulteriore prova l'uscita di *Indiana Jones and the Last Crusade* anche per Game Gear. Prima che per il "piccolo" di casa Sega, lo stesso titolo era stato infatti già realizzato per Master System (un annetto fa) e recentemente anche per Mega Drive (non vi sarete persi la recensione sul numero scorso di Game Power...). Per non parlare delle versioni per PC... Insomma una vera e propria inflazione di questo caro archeologo d'oltreoceano, sempre alle prese con criminali nazisti e avventure d'ogni genere. La storia è più o meno quella del film. La ripetiamo per quanti se lo fossero perso: il buon Indy è alla ricerca del Sacro Graal, con il "piccolo" problema di non essere l'unico interessato a questo mitico oggetto. Sulle orme dello stesso Graal ci sono infatti anche un manipolo di nazisti, pronti a tutto pur di trovare per primi la preziosa reliquia.Non bastasse tutto ciò, al povero Indy tocca pure salvare la vita del padre. Insomma come al solito (e del resto come nei film) una mega avventurona a 360 gradi. Ma come si concretizza questa appassionante avventura sulla console? Beh, naturalmente a noi toccano i panni del capelluto archeologo che si muove nel suo bel mondo a piattaforme, alla ricerca degli oggetti chiave che gli consentiranno di agguantare alla fine del gioco il Sacro Graal. Il tutto sempre facendosi largo tra una folta schiera di malintenzionati che proveremo a stendere a mani nude o (meglio!) a colpi di frusta.Tutta la storia si dipana in sei livelli, in ciascuno dei quali ci troviamo alle prese con un compito specifico: nella prima avventura gironzoliamo per le caverne dello Utah, alla ricerca della croce di Coronado (chi era costui?); trovato l'aureo oggetto (e l'uscita!) tentiamo una fuga disperata sopra i tetti di un treno che (quando si dice il malocchio!) trasporta un circo (con animali, varie ed eventuali...). Se anche la fuga sarà andata a buon fine possiamo buttarci a testa bassa alla ricerca dello scudo di Sir Richard, un cavaliere della prima crociata, quindi nuovamente in corsa per trovare l'ultimo tassello del nostro puzzle, il diario di nostro padre che contiene una mappa indispensabile per raggiungere il Sacro Graal. Quando avremo trovato anche quella non ci rimarrà altro che cimentarci con l'ultimo (difficilissimo!) livello, quello che porterà (solo i videogiocatori più in gamba) al tanto desiderato Graal.

Ed eccolo qui il mitico Indy sempre più impegnato in imprese impossibili!

si ringrazia Newel - MI

73%

COMMENTO & VOTO

Il primo impatto con il gioco è decisamente positivo. La grafica è molto ben curata, in particolare per quanto riguarda i diversi personaggi che ci troviamo a dover affrontare. Il sonoro è di quelli che si lasciano ascoltare tranquillamente, anche perché ricalca fedelmente le note della colonna sonora del film, il che aiuta ad entrare nella parte. Giocarci è piacevole e molto coinvolgente, anche se per certi versi la giocabilità non è elevatissima. Ci aveva positivamente impressionato la possibilità di continuare una partita dal punto in cui avevamo perso la nostra ultima preziosa vita, ma la nostra gioia si è ridimensionata quando abbiamo scoperto che questo tipo di salvataggio funziona solo per due volte, la terza... "gli è tutto da rifare".

SCHEDA TECNICA

Titolo	I. Jones and the Last Crusade
Casa	U.S. Gold
Distribuzione	Giochi Preziosi
N°Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Indy

Per colpire

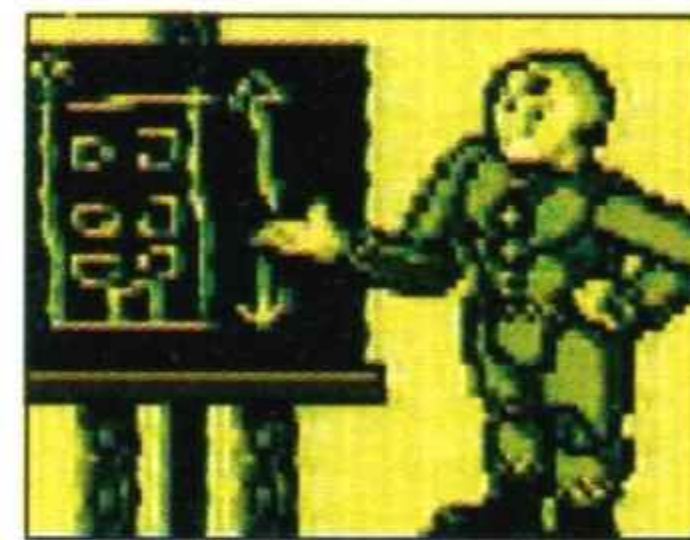
Per saltare

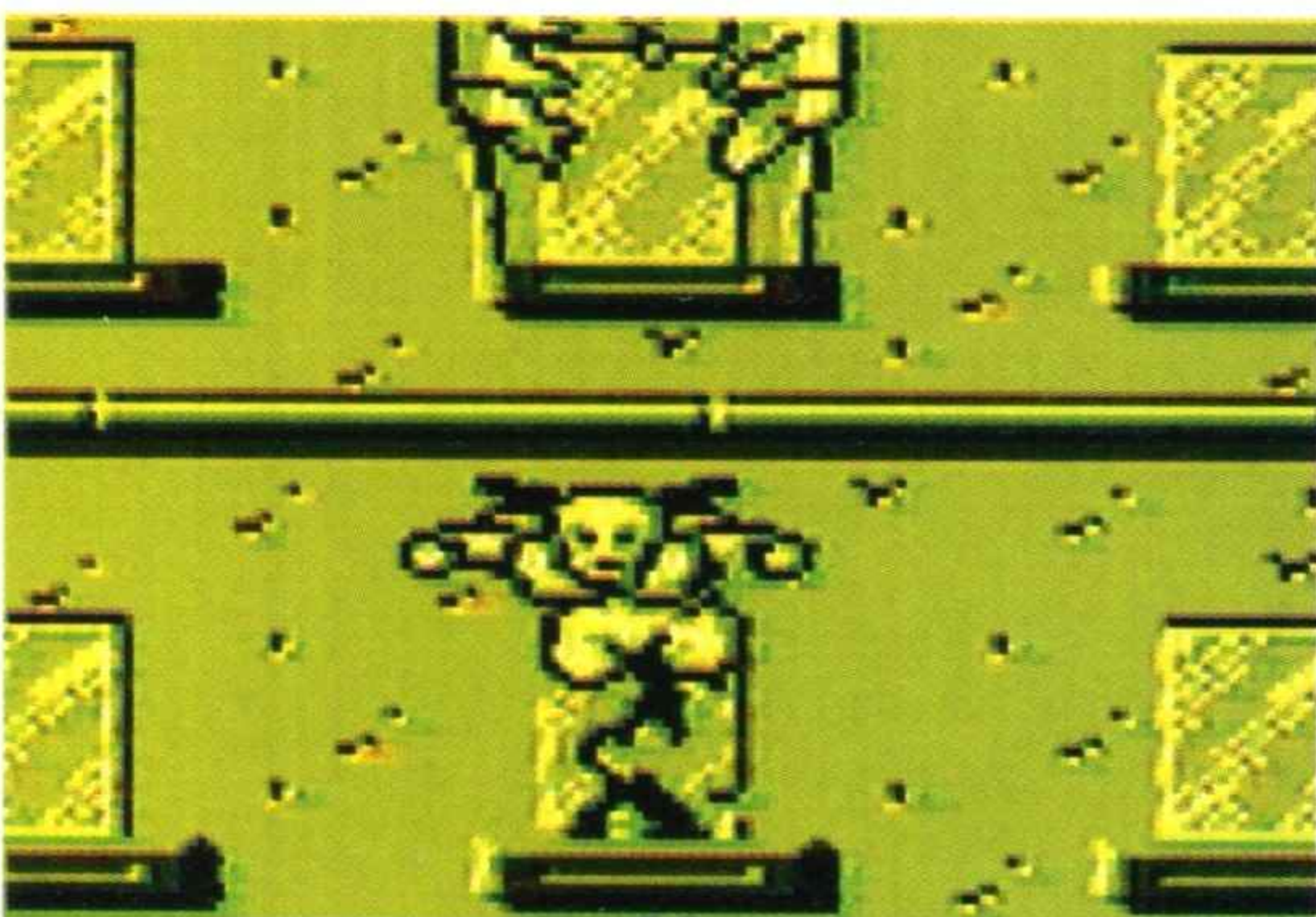
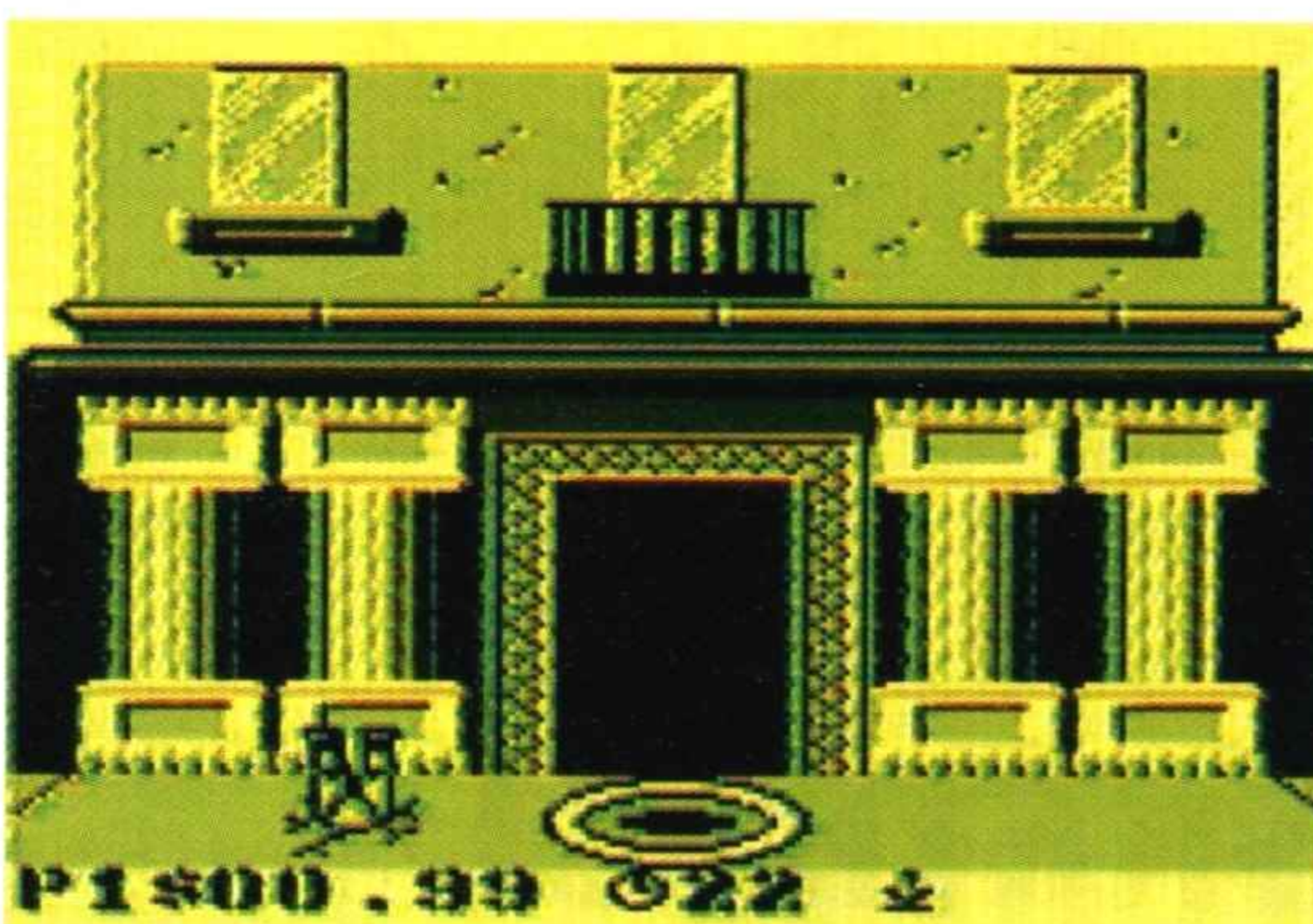
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Scarlet

Dopo aver esplorato tutto l'esplorabile, i programmatori sono giunti a non saper più cosa inventare per creare prodotti nuovi e divertenti...Peccato che talvolta non ci riescano affatto.

Avete presente quei pupazzotti in grandezza naturale tutti ricoperti da croci e segni di vario tipo che vengono infilati dentro alle macchine e poi spinti a velocità eccezionali contro un bel muro? Beh, ci sono dei giocattoli che danno la possibilità a chiunque di ripetere tali esperimenti a casa propria, il tipo di giocattolo di cui si perdono inevitabilmente i pezzi dopo tre giorni dall'acquisto.
Non bastava tutto ciò: ora la LJN ci propina un gioco ispirato ai giocattoli sopracitati...Qualsiasi commento è superfluo, esperimenti di questo tipo riescono piuttosto raramente (e solo nel caso che dietro al progetto, oltre che una buona dose di dollaroni per i diritti ci siano anche delle buone idee), e non mi sembra affatto il caso di *The Incredible Crash Dummies*.
Il gioco è molto semplice: tanto semplice da far venire in mente certi prodotti per i vecchi computer Commodore; in effetti tutto si riduce a quanto segue: due *Crash Dummies*, Spin e Slick, decidono che hanno lavorato abbastanza e desiderano andare in vacanza, ma non hanno abbastanza denaro. Si impegnano così a fare del lavoro extra sperando di poter andare a fracassarsi su una bella spiaggia assolata. Voi controllate uno dei due manichini (o entrambi se siete così masochisti da giocare *TICD* con due Game Boy) e dovete aiutarlo in ogni modo a guadagnare la somma necessaria per l'agognata vacanza: nel primo schermo dovete cadere in maniera particolarmente spettacolare dalla cima di un altissimo palazzo, facendo da *stunt-men* per il regista di una serie televisiva.

GB GAMEBOY

Nel secondo schermo dovrete fare il classico lavoro di questi sfortunati esseri: provare un nuovo modello di cuscinetti gonfiabili antiurto; dovrete raccogliere lungo il percorso un bel po' di bombolette d'aria compressa per far funzionare i cuscinetti quando vi lancerete contro un muro attratti da un enorme elettromagnete (sicuramente prodotto dalla ACME!); nel terzo dovrete provare una pista da sci (!?) colpendo tutte le bandierine per vedere se sono ben piantate, e distruggendo i pupazzi di neve lasciati lì dai discoli della stagione scorsa; nel quarto vi tocca controllare la produzione di bombe di una fabbrica, soffiando su quelle accese per non far saltare in aria tutto; infine, nel quinto schermo, dovrete guidare dei missili in una sorta di sparatutto, cercando di centrare il bersaglio una volta terminato il percorso.
È certamente un gioco piuttosto vario, ma privo di qualunque spessore, e alquanto dispersivo: non si fa a tempo a capire cosa bisogna fare in uno degli schermi che ci viene presentata una situazione completamente differente...Se proprio vi piacciono questi pupazzetti buffi (e alquanto sfigati), vi consiglio, a questo punto, di lasciare perdere questo macabro gioco, cuccarvi i macabri giocattoli, e divertirvi a sparpagliare i pezzi dei *Crash Dummies* per casa.
Tanto loro sono contenti così!...

Si ringrazia Computer One

Ecco il nostro eroe che si getta a capofitto dalla cima di un palazzo... Contento lui!...

Ahia! Non siamo riusciti a centrare il bersaglio sul pavimento, eh!? Peggio per noi, si torna in cima e si riprova!

COMMENTO & VOTO

50%

Giudizio Critico: Tavanata Galattica! Che divertimento si può trarre da un gioco dal *gameplay* così superficiale? Una volta che avete imparato a muovere il manichino in modo da superare cinque schermi (ci metterete un paio di giorni) darete un occhio al portafoglio e avrete la netta visione delle vostre sessanta o settanta carte da mille lire che stanno svolazzando beatamente fuori dalla finestra. I personaggi di per sé sono simpatici, e giocare in due è un po' più divertente, ma questi particolari non riscattano la complessiva povertà con cui questo titolo è stato realizzato. Inoltre, se i primi due schermi potevano avere un senso, gli ultimi tre non hanno assolutamente nulla a che fare con l'argomento in questione.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Incredible Crash Dummies
Casa	LJN
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per saltare, accelerare o soffiare

Per decelerare o usare il martello

Per muovere il manichino

Opzione a due giocatori

Pausa

GAME Flash

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA
FIST OF THE NORTH STAR 6	TOEI ANIMATION	SNES	Import	Picchiaduro	1-2	Si
RAMPART	TENGEN	SNES	Import	Strategia	1-2	Password
BEST OF THE BEST	LORICIEL	SNES	Import	Picchiaduro	1-2	Si
JOHN MADDEN '93	ELECTRONIC ARTS	SNES	Import	Sport	1-2	Password
WORLD CLASS SOCCER	ATARI	Lynx	Atari	Sport	1-2	No
SPEEDBALL 2	VIRGIN	MegaDrive	Giochi Preziosi	Sport	1-2	No
TEAM USA BASKETBALL	ELECTRONIC ARTS	MegaDrive	Giochi Preziosi	Sport	1-2	Password

Abbiamo avuto un flash ed è nata una nuova rubrica per Game Power. I titoli sono sempre più numerosi ed è sempre più difficile seguirli tutti. In Game Flash trovate le informazioni e i giudizi su molti giochi che non hanno trovato posto nella pagine delle recensioni.

GRAFICA	SONORO	COMMENTO	VOTO
7/10	5/10	Ecco la Mega-ciofeca dell'anno! Tratto direttamente dal mitico cartone di Kenshiro (Hokuto no Ken), questo picchiaduro è di qualità più che dubbia. Anche se ritroverete i vari personaggi della serie televisiva, non illudetevi! I colpi disponibili sono pochi, l'animazione dei personaggi è orrenda, e la giocabilità a dir poco scadente! Evitatelo a ogni costo, anche se siete dei patiti della serie! Bleah...!	55
6/10	6/10	Tratto originariamente da un coin-op dell'Atari dove tre giocatori si potevano affrontare contemporaneamente, è stato convertito apposta per usare l'hardware dello SNES, con uno speciale "mode" Super. Dovete riuscire a difendere la vostra isola e il suo castello dalle orde di navi nemiche che tentano di sbarcare le loro armate. Dopo ogni battaglia dovrete anche tentare di colonizzare più terre possibili e riparare i danni subiti dalle vostre costruzioni in una fase simile a *Tetris*, tutto questo in tempo limitato (Argh!). Molto, ma molto avvincente!	83
8/10	6/10	Originariamente programmato su home computer, questo picchiaduro di successo è stato convertito a meraviglia sulla mitica console a 16bit di casa Nintendo. Come kickboxer, dovrete affrontare vari concorrenti sul ring prima di aver l'onore di affrontare il re dei re, (ho mal di...) Panza. L'originalità di questa cartuccia sta nella possibilità di poter migliorare le varie caratteristiche del proprio combattente e di poter scegliere le mosse che può compiere (ben 55!!!).	86
7/10	7/10	Ogni anno la EA ci propone una nuova edizione del suo gioco di Football Americano (è la terza). Se avete una versione precedente, questa cartuccia ha di nuovo solo le statistiche e le nuove squadre aggiornate. Se non ce l'avete invece, compratelo immediatamente perché è quello che c'è di meglio attualmente (beh, c'è anche *Ultimate Football*!!!) su SNES riguardante questo sport!	80
5/10	2/10	Se è vero che il 1992 doveva essere l'anno del Lynx, non è certo grazie a titoli di questo genere che la console portatile dell'Atari può riuscire a conquistarsi una fetta di mercato di una certa importanza. Questo gioco di calcio può vantare un buon panorama di opzioni e ben 100 squadre ma la giocabilità è scarsa e la veste grafica, con le sue continue zoomate, riesce solo a provocare il mal di mare. Se dovete spendere i vostri soldi, il Lynx sa fare mooolto di meglio.	50
9/10	7/10	Viuuuuleenza!!! Finalmente è arrivato! Dopo la recensione su GP 3, il fallimento della Mirrorsoft aveva trascinato con sé questo fantastico gioco firmato Bitmap Brothers, che solo ora vede la luce grazie alla Virgin. Una massiccia dose di violenza digitale, grafica iper-metallica, sonoro accattivante e giocabilità a 1000 sono gli ingredienti per un sicuro successo sui televisori di casa vostra.	95
7/10	7/10	Di giochi di pallacanestro per Megadrive cominciano a essercene veramente troppi, anche perché nessuno, fin ora, è riuscito a meritarsi il titolo di Power Game. Purtroppo nemmeno *Team USA* fa eccezione a questa regola e si perde nel mare delle simulazioni cestistiche già esistenti. Qui dobbiamo affrontare le squadre nazionali, con un sistema di controllo già visto e sicuramente non perfetto. Carine le opzioni di replay e le azioni spettacolari.	72

GIOCARE
E' PIÙ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

SUPER
TURRICAN™

Original Nintendo Seal of Quality™

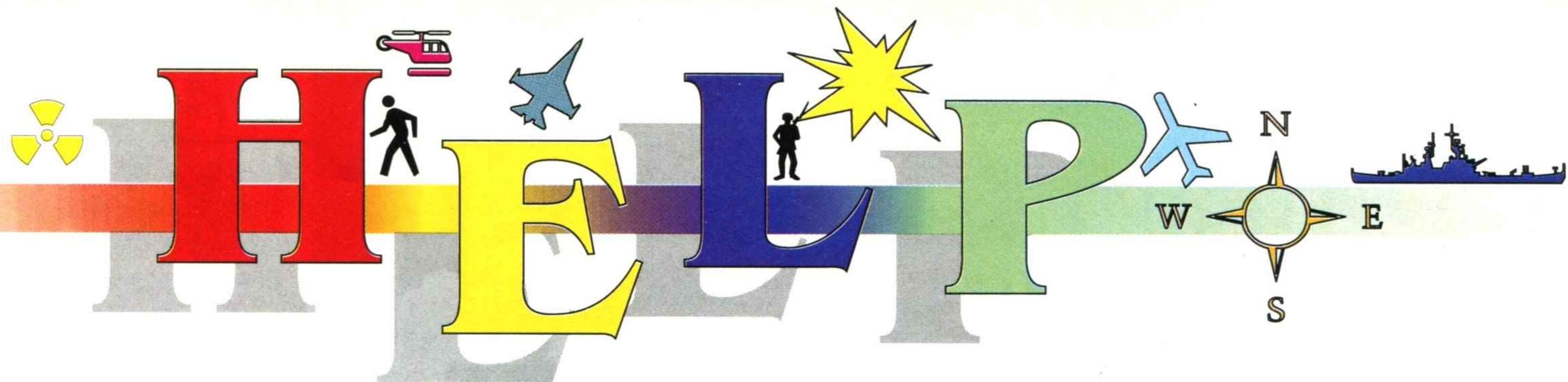
Sei Turrican, un eroe invincibile, il solo in grado di trarre in salvo gli ultimi sopravvissuti di un pianeta ridotto in schiavitù da una macchina infernale.

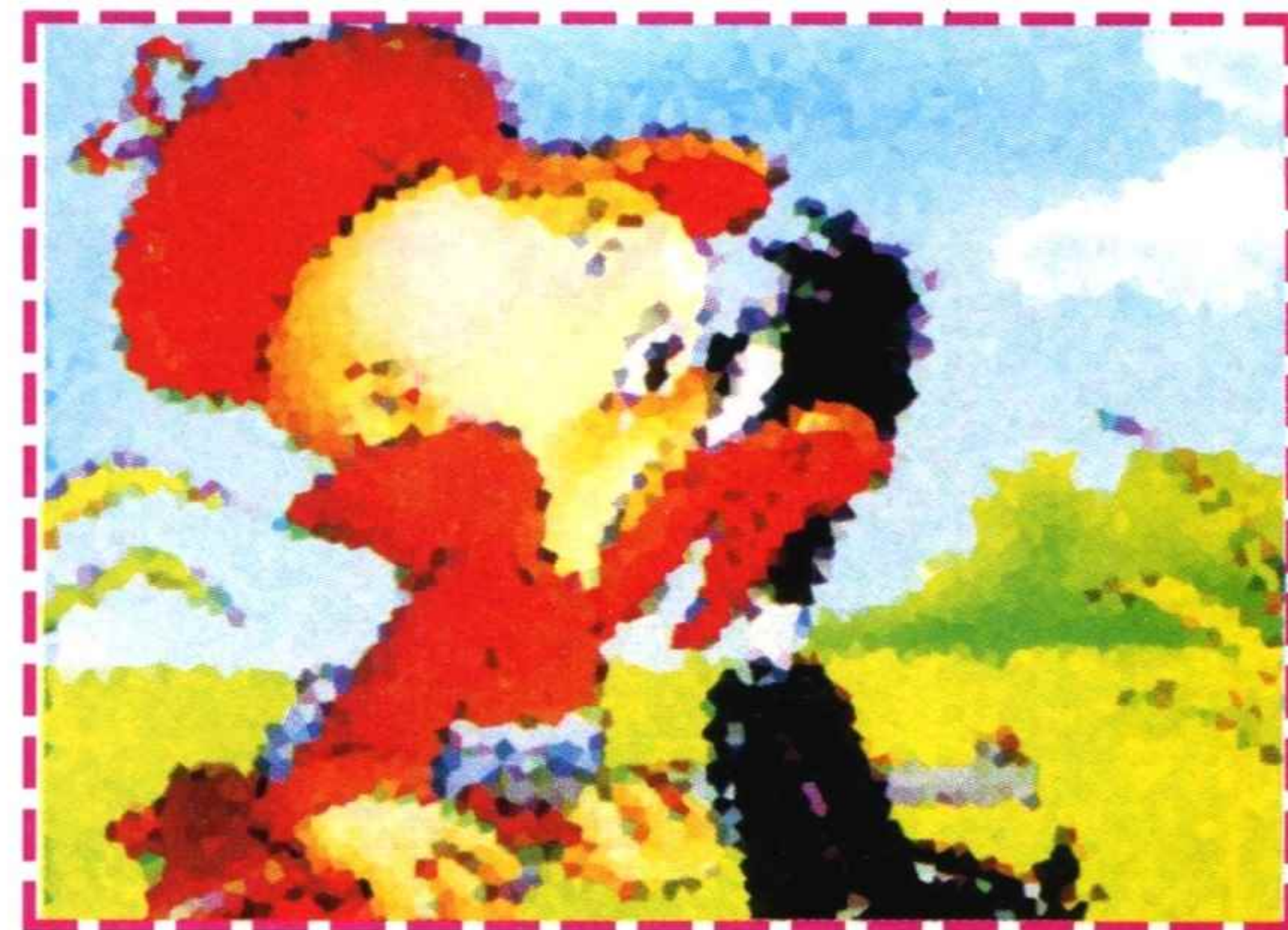
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

TOYS®
LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

HELP

Più veloci di Batman e Robin, più furbi del Gatto e la Volpe, più incasinati di Paperino e Paperoga: di chi stiamo parlando? Di Neon e Dupont, naturalmente, i due fantomatici e famigerati redattori di Game Power che per questo mese vi hanno preparato la seconda parte della soluzione di Cip e Ciop, vi spiegano come conquistare Mercurio in Buck Rogers, e vi forniscono di tonnellate di Random. Una piccola nota: la soluzione di Chip'n'Dale (errori compresi) non è stata preparata dall'eroico Neon, ma dal mitico Dupont. Ce ne scusiamo con tutti i roditori interessati.

Avete disegnato la mappa di Zelda 15? Avete completato Mario 8? Avete scoperto come gabolare in R-Type 7? Perfetto! Prendete una busta, scriveteci sopra il nostro indirizzo (Help!, Via Aosta 2, 20155 Milano) e metteci dentro la soluzione - anche perché se mettete l'indirizzo dentro e la soluzione fuori potreste creare qualche inconveniente tecnico...

CODICI ACTION REPLAY

Questo mese pubblichiamo dei codici che funzionano solo per la versione "PRO" della cartuccia, spediti direttamente dalla Datel Electronic. Ricordatevi che i codici funzionano solo sulle versioni specificate.

DARIUS TWIN

cartuccia giapponese
Se volete avere vite infinite per il secondo giocatore basta che inseriate questo codice:
7E106904

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Turtles in time)

Cartuccia giapponese
Se volete avere vite infinite con il secondo giocatore digitate:
7E1AE004

PHALANX

Cartuccia giapponese
Per avere crediti illimitati basta digitare l'apposito codice che non vi dirò perché non ve lo meritate. Anzi spengo il computer e vado a casa! Ma va...! Scherzavo...! Eccolo:
7E1F8703

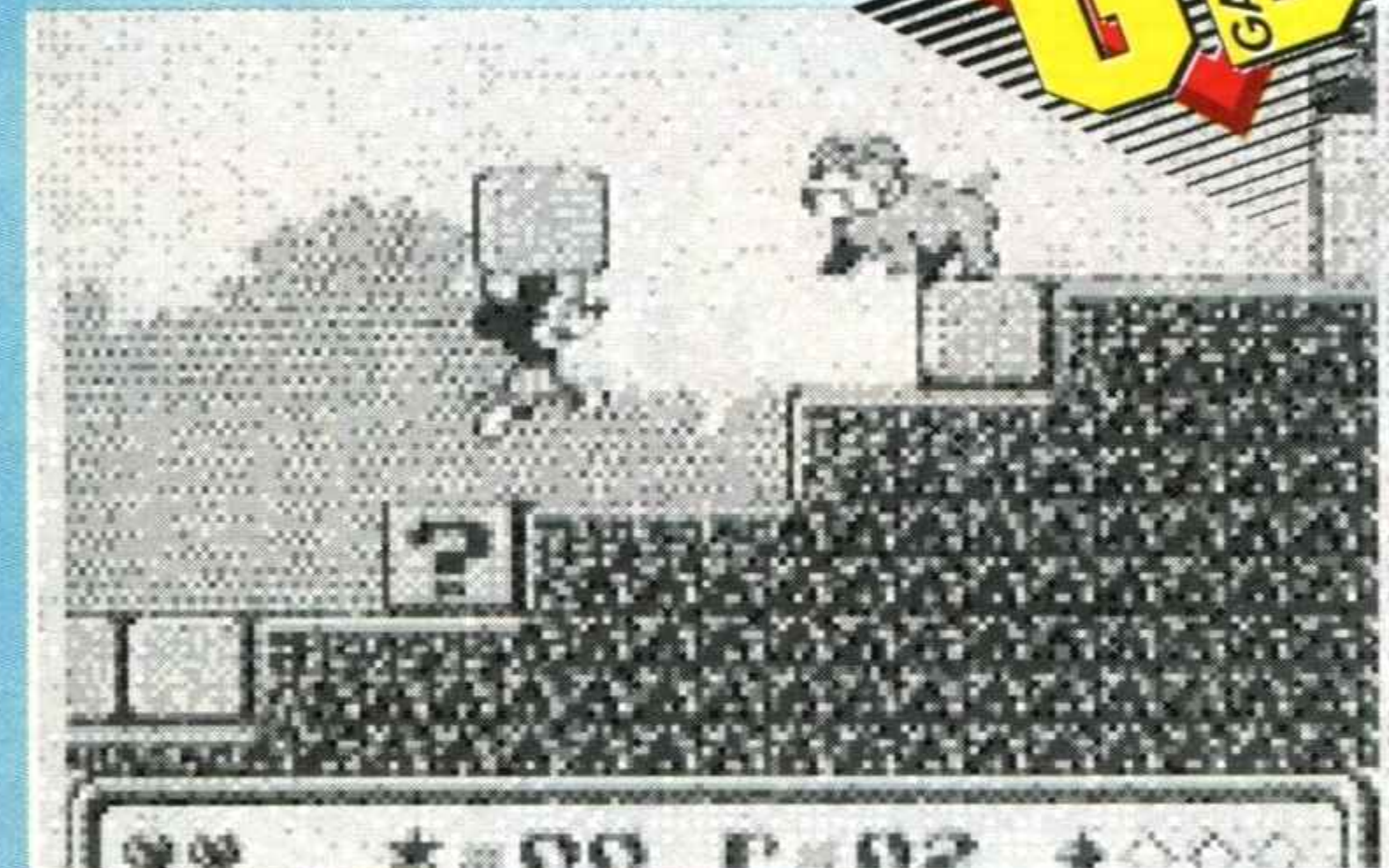
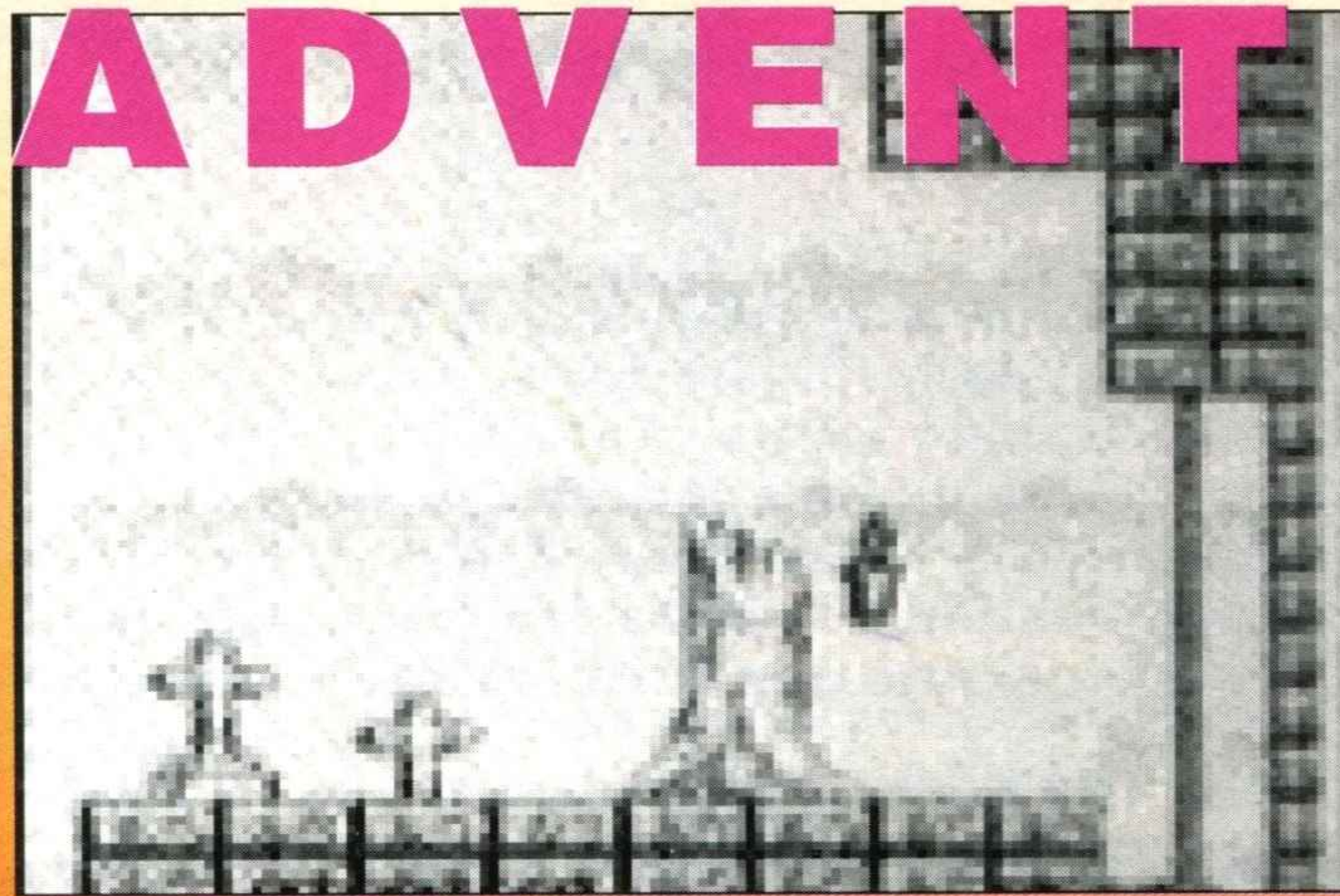
CASTLEVANIA

cartuccia europea
Per avere i cuori digitate:
7E13F299

F-ZERO

(Cartuccia europea)
Dopo l'help di due mesi fa ecco i codici per avere vite infinite
7E005904

MICKEY MOUSE

Se volete avere frecce infinite come Cupido, usate questo codice:
010997C3

CASTLEVANIA ADVENTURES

Se per voi il tempo è denaro eccovi il codice assoluto per avere tempo infinito:
010536C4

BURGERTIME DELUXE

Per avere pepe a volontà basta digitare:
010545C3

METROID II

Per avere missili infiniti digitate:
019953D0

ASTEROIDS

Per avere vite infinite sul gioco più vecchio del mondo basta digitare il seguente codice:
010536C4

BART SIMPSON'S (Escape from camp deadly)

Per avere armi infinite digitate:
010594C9

DIMENSION FORCE

Cartuccia giapponese
Per avere vite infinite potete inginocchiarvi tutte le sere e pregare il santo dei videogiochi, ma in attesa del miracolo è meglio fidarsi di Gheim Pauà e digitate il seguente codice:
7E021504

GRADIUS III

Cartuccia giapponese
Volete vite infinite? Basta digitare i codici seguenti:
7E007C04 per il primo giocatore
7E007E04 per il secondo giocatore

KUNG FU MASTER

Se volete finire il gioco alla svelta digitate questo codice per avere vite infinite:
085017C7

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO?

MD MEGADRIVE

La malvagia gang Carmen San Diego ha scoperto un nuovo modo di portare a termine i propri loschi piani: viaggiare nel tempo oltre che nello spazio! Mystere (e chi altri, ndr) ha risolto il mistero e ci ha fornito le prime 40 password.
Anche questa volta i cattivi hanno le ore contate!

Livello 2 - GMBBJFB
Livello 3 - GMBFKGB
Livello 4 - GPBFLHB
Livello 5 - LPBFSJB
Livello 6 - XPBFJKM
Livello 7 - XPDFLLM
Livello 8 - XRDFMMB
Livello 9 - XXDFNNB
Livello 10 - XXGFSPB
Livello 11 - XXLFDRM
Livello 12 - XXXFPSM
Livello 13 - XXXGRTB
Livello 14 - XXXLSWB
Livello 15 - XXXXTXB
Livello 16 - GBBBGBN
Livello 17 - GBHBMDN
Livello 18 - GMHBNFN
Livello 19 - LMHBWGN
Livello 20 - LMJBBHD
Livello 21 - LMTBNJD
Livello 22 - LMXBSKD
Livello 23 - XMXBJLN
Livello 24 - XMXDKMD
Livello 25 - XMXNLND
Livello 26 - XMXTMPD
Livello 27 - XSXTNRD
Livello 28 - XTXTPSN
Livello 29 - XTXXRTN
Livello 30 - XXXXSWN
Livello 31 - DFBBBXD
Livello 32 - DKBBDBF
Livello 33 - DWBBFDF
Livello 34 - DWHBLFF
Livello 35 - NWHBBGP
Livello 36 - NWHFDHP
Livello 37 - TWHFKJP
Livello 38 - TWHPLKP
Livello 39 - XWHPPLP
Livello 40 - XWJPSMP

Where in the World is Carmen Sandiego
©copyright 1992 Electronic Arts
©copyright 1985,1991.
Broderbund Software, Inc.
All Rights Reserved.
Licensed by Sega Enterprises

FACTORY PANIC

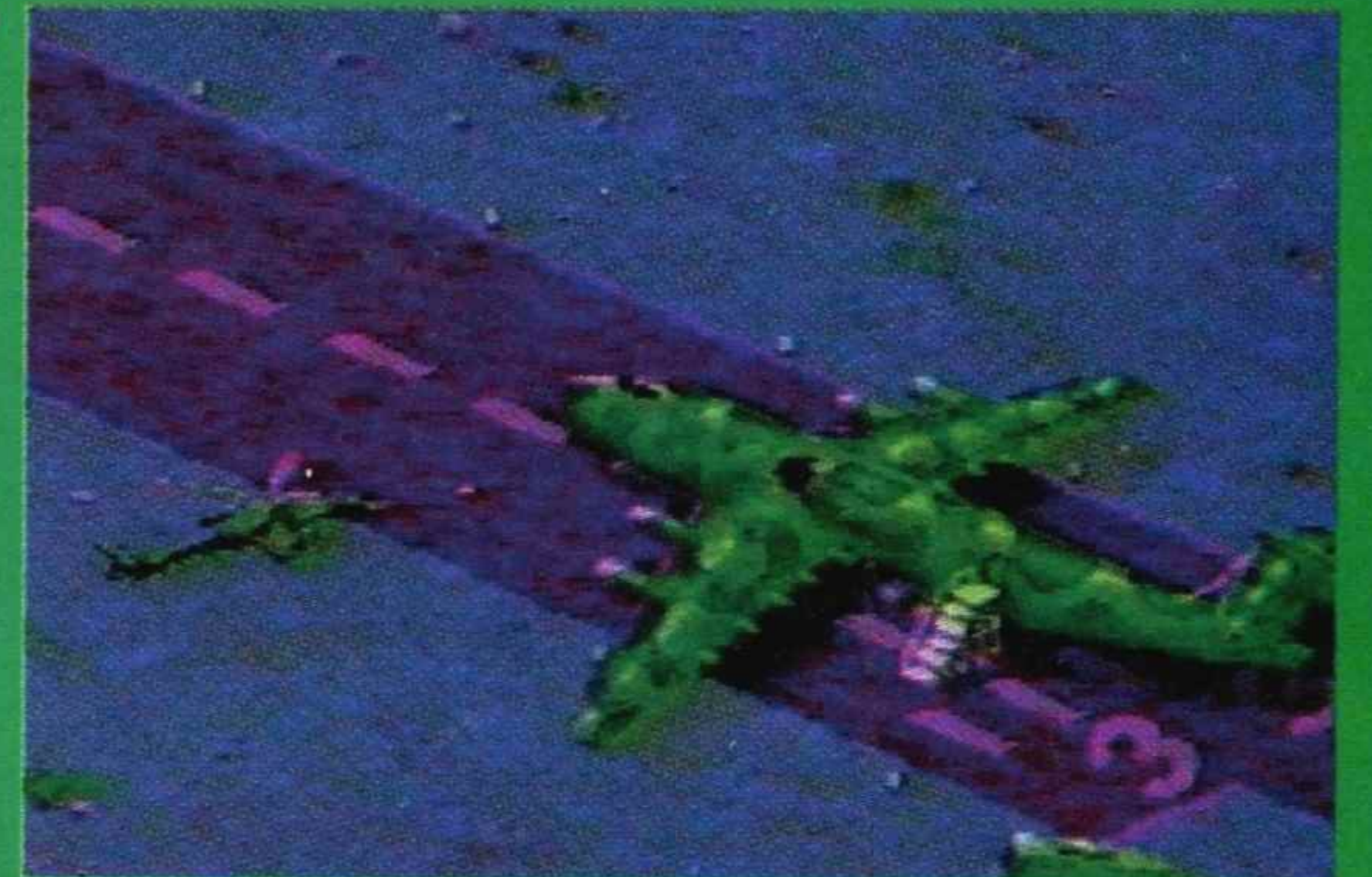
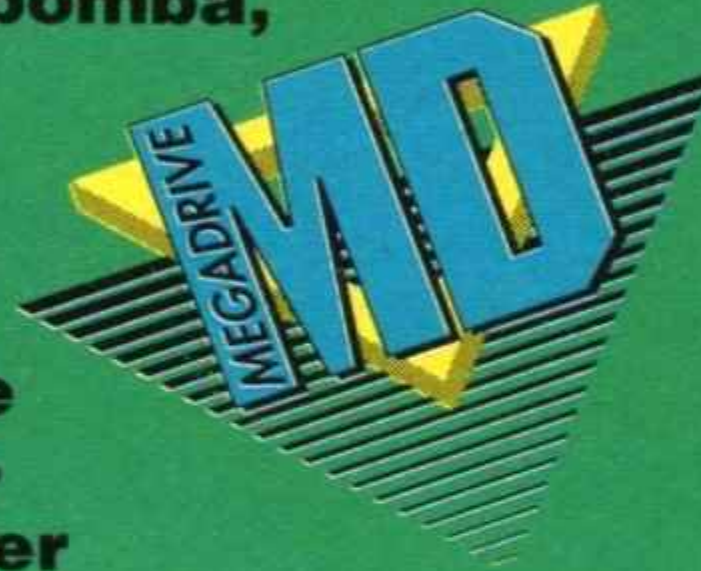
Il nostro eroe di Factory Panic ha una vita più dura di quella dei redattori di Game Power! Per sua fortuna pubblichiamo i codici fino al ventesimo livello.

Livello 1 - TSMDCV
Livello 2 - TTNDCV
Livello 3 - TVPDCV
Livello 4 - TZTDCV
Livello 5 - THBDCV
Livello 6 - THBEDW
Livello 7 - THBGFY
Livello 8 - THBKJC
Livello 9 - THBSRK
Livello 10 - THCSSL
Livello 11 - THESUN
Livello 12 - MQANCZG
Livello 13 - MSCNCZG
Livello 14 - MWGNCZG
Livello 15 - MEONCZG
Livello 16 - MEOODAH
Livello 17 - MEOVJGN
Livello 18 - MEOCROV
Livello 19 - MEPCSPW
Livello 20 - MERCURY

GG GEAR GEAR

DESERT STRIKE

Per partire verso la gloria con due vite extra basta inserire "TQQLOM" prima della password normale. Se poi non riuscite lo stesso a completare la quarta missione, quando dovete distruggere i camion della nettezza urbana per eliminare i pezzi della bomba, date un'occhiata alle rocce disseminate intorno agli edifici. C'è una "h" più grande delle altre: disruggetela, e, dopo aver perso un elicottero, troverete in quel punto tre vite extra. Potenza dell'ONU!

MD MEGADRIVE

ALESTE

Per ricevere 20 "continua" premete "Su" tre volte, "Giù" altre tre volte, "Sx" tre volte e "Dx" (indovinate un pò) tre volte, quindi C, C, B e A.

MD MEGADRIVE

PUT'N'PUTTER GOLF

Pic, poc, Buca! Anche i Ravetto riescono a completare i giochi di golf da quando leggono Help!

Livello Beginner
Buca 3 - SANAT
Buca 7 - DKGKL
Buca 10 - OATBK
Buca 13 - BKMLD
Buca 16 - LKPKO

Livello Master
Buca 3 - WBNAU
Buca 7 - KBQAT
Buca 10 - PLJKF
Buca 13 - FLMKF
Buca 16 - MBZAL

GG GEAR GEAR

UNIVERSAL SOLDIER

Grazie a Mauro "Karateka" Callegari di Milano possiamo pubblicare i codici di questo stupentissimo (con la "t" alla Incal) gioco.

CHSGM
MKSNS
SGGBY
JLGPH
JDRSD
PKSND
CWBPM
SFTNP
CMVDG
BYTCM

MEGADRIVE MD

SUPER GHOULS'N' GHOSTS

Andate nel menu delle opzioni e posizionatevi su "Exit". Prendete poi il secondo joypad e tenete premuto L, R e Start, mentre premete sul pulsante Start del primo joypad (meglio farlo in due, a meno che non siate un polipo!). Avrete cosi la scelta dei livelli, dei sub-livelli, e delle musiche. Niente male, eh?

SUPER NES SN

CENTURION
DEFENDER OF ROME

Come dice sempre Dupont, tutte le password portano a Roma! Okey, spiegheremo un po' di storia al nostro francese, nel frattempo beccatevi queste Passae Verba (è latino, ndr).

Centurion
BEXA ARAM RAMA
JBIP 555T 5GFV
Tribun
DJPA MUKC SE6Q
JKKX 555T PATW
Legatus
CUFQ NDKJ TEPQ
JLKX 555U RCID
Generale
EJLQ MWCP TEPQ
LNKV 555V D54E
Practor
GBYQ RFDE TEPY
LNKV KH5U VT15
Consul
HV4Q MX1X SMP4
D6KV KH5T YYTX
Proconsul
6MHQ P1VM 5555
15NK U7VC YWTB

MEGADRIVE MD

NECTARIS

Eccovi tutti i codici di questo fantastico wargame!!!

REVOLT
ICARUS
CYRANO
RAMSEY
NEWTON
SABINE
ARATUS
GALOIS
DARWIN
PASCAL
HALLEY
BORMAN
APOLLO
KAISER

Scrivendo al contrario queste, otterrete le altre password!

PC ENGINE PE

WONDERDOG

Eccovi qualche password per aiutare il vostro simpatico cagnolino!

livello 1= MYSTIC
livello 2= ANKLES
livello 2= LEDZEP
livello 3= REEVES
livello 5= PIXIES
livello 6= WOOPIE
(da Alfonso 2000)

MEGADRIVE MD CD-ROM

PREDATOR 2

GEAR GEAR GG

Qualche codicillo per il vostro portatile preferito!

livello 2= SPOCGURD
livello 3= ROTADERP
livello 4= SEGATSOH
livello 5= NAGIRRAH
livello 6= LAICIFFO
(Fabio Rattin da Torino)

SPRIGGAN

Nel menu delle opzioni potrete scegliere il vostro livello semplicemente digitando: Su, Select, Run e 1.

PC ENGINE PE

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Alisia Dragon	L.	69.000
Art Alive	L.	49.000
Bad o Man	L.	79.000
Bahama Senky	L.	79.000
Bare Kunckle	L.	79.000
Blok Out	L.	59.000
Crack Down	L.	69.000
Dahna	L.	59.000
Darwin 4081.1	L.	29.000
Dick Tracy	L.	49.000
Donald Duck	L.	69.000
F22 Interceptor	L.	79.000
Fantasia	L.	69.000
Fatal Rewing	L.	69.000
Fire Mustang	L.	59.000
Gain Ground	L.	39.000
Heavy Nova	L.	79.000
Hell Fire	L.	59.000
Hunter Yoko	L.	59.000
I Love Mickey Mouse	L.	79.000
Jewel Master	L.	69.000
Joe Montana II	L.	89.000
Ju Ju Legend	L.	59.000
Kageky	L.	69.000
Kid Chameleon	L.	89.000
Kunga Vapor Trail	L.	59.000
Leynos	L.	39.000
Merc II	L.	79.000
Magical hat	L.	49.000
Master of Monster	L.	79.000
Ninja Burai	L.	69.000
Phelios	L.	49.000
Runark	L.	59.000
Sangokushi	L.	69.000
Sd Voris	L.	89.000
After Burner II	L.	89.000
Altered Beast	L.	79.000
David Robins on Basketball	L.	75.000
Holyfield's Boxing	L.	99.000
Shining Darkness	L.	69.000
Sonic 2	L.	89.000
Space Battle Gomola	**L.**	**89.000**
Strider	**L.**	**69.000**
Super H.Q.	**L.**	**99.000**
Super Monaco GP II	**L.**	**75.000**
Super Real Basketball	**L.**	**75.000**
Super Shinobi	**L.**	**75.000**
Sword of Sodan	**L.**	**69.000**
Taikef - Ki	L.	69.000
Taruruto	**L.**	**69.000**
Taz Mania	**L.**	**99.000**
Thunder Pro-Wrestling	**L.**	**79.000**
Turbo Outrun	**L.**	**75.000**
Two Crude Duo	L.	69.000
Varis	L.	69.000
Wonder Boy 3	**L.**	**79.000**
World Cup Soccer	**L.**	**75.000**
Mega Panel	L.	49.000
Ishido	L.	49.000
Granada + 1	L.	69.000
Insector	L.	59.000
Darius II	L.	59.000
Elemental Master	L.	59.000
Joe Montana Footb.	L.	69.000
Junction	L.	59.000
Zoom	L.	69.000
Cyberball	L.	59.000
Final Blow	L.	79.000
The Faery Tale	L.	89.000
Curse	L.	59.000
Saint Sword	L.	59.000
Assolut Sult	L.	69.000
Dinolandn	L.	59.000
Zerowing	L.	69.000
Vermilion	L.	79.000
Midnight Resisten.	L.	79.000
Road Rash	L.	79.000
Batman	L.	79.000
Super Thunder B.	L.	69.000
Heavy Unit	L.	69.000
F1 Circus	L.	79.000
Whip Rush	L.	69.000
Aero Blaster	L.	69.000
Golden Axe II	L.	69.000
Verytex	L.	69.000
E - Swat	L.	79.000
Spiderman	L.	79.000
altri		telefonare

CONSOLLE SEGA GAME GEAR TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Berlin Wall	L.	59.000
Buster Ball	L.	59.000
Donald Duck	L.	69.000
Eternal Legend	L.	59.000
Gear Stadium	L.	59.000
Gear	L.	49.000
Gotby	L.	49.000
Kinnectic Connection	L.	39.000
Kunichan	L.	59.000
Monster World II	L.	59.000
Pengo	L.	59.000
Putt & Putter	L.	59.000
Shanghai II	L.	49.000
Sonic The Hedgehog	L.	59.000
Hyper Pro Baseball	L.	59.000
Arliel	L.	49.000
G - LOC Air Battle	L.	59.000
Super Monaco GP	L.	69.000
Wonder Boy	L.	59.000
Magical Adventure	L.	59.000
Batman Return	L.	69.000
Chase HQ	L.	59.000
Shinobi	L.	79.000
Super Monaco G.P. II	L.	79.000
Aerial Assault	L.	49.000
Baseball 92	L.	59.000
Bare Knuckle	L.	69.000
Gambler	L.	49.000
Joe Montana Football	L.	59.000
Mahjohn Hao Pai	L.	59.000
Mickey Mouse III.	L.	69.000
Olympic Gold	L.	74.000
Outrun	L.	52.000
Shinobi	L.	69.000
Sonic 2	L.	79.000
Space Harrier	L.	62.000
Super Monaco GP II	L.	62.000
Tarot Hour	L.	49.000
altri		telefonare

CONSOLLE NINTENDO NES TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Kickle Cubicle	L.	59.000
Dottor Maria	L.	59.000
Total Recal	L.	59.000
Big Foot	L.	59.000
North & South	L.	59.000
Low - G - Man	L.	59.000
Sky or Die	L.	59.000
Mission Impossible	L.	59.000
Salomon' s Key	L.	59.000
Road Fighter	L.	59.000
Adventure of Lolo	L.	59.000
Top Gun "The Second M."	L.	59.000
Solstice	L.	59.000
Megaman	L.	59.000
World Cup Arch. Rivals	L.	59.000
Pin Bot	L.	59.000
the Guardian Legend	L.	59.000
Alpha Mission	L.	59.000
Solar Jetman	L.	65.000
The Hunt for Red Oct.	L.	59.000
Xevious	L.	59.000
Stealt	L.	59.000
Syar Wars	L.	59.000

CONSOLLE SUPER FAMICOM CONSOLE SUPER NINTENDO TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Street Fighter II	L.	169.000
Actraiser	L.	119.000
Addams Family	L.	119.000
Battle Grand Prix	L.	119.000
Camel Try	L.	115.000
Contra	L.	129.000
Cyber Kinght	L.	125.000
Dinosaur Waes	L.	129.000
Dracula	L.	119.000
F1 Circus Limited	L.	139.000
Fire Pro-Wrestling	L.	135.000
Ghouls & Ghost	L.	125.000
Gun Force	L.	119.000
Gundam- V	L.	135.000
Hero Senki	L.	129.000
Hokuto-No-Ken 6	L.	149.000
Human Grand Prix	L.	145.000
Lemmings	L.	119.000
Magical Taruruto	L.	119.000
Mario Kart	L.	159.000
Mario World	L.	149.000
Parodius	L.	139.000
Populous	L.	99.000
prince of Persia	L.	139.000
Return of Double Dragon	L.	149.000
RPM Racing	L.	119.000
Sky Mission	L.	135.000
Super Cup Soccer	L.	119.000
Super Pang	L.	129.000
Super Tennis	L.	129.000
WWF Wrestle Mania	L.	119.000
altri..........		telefonare

CONSOLLE GAME BOY TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Roger Rabbit	L.	59.000
Super Stars	L.	59.000
Shangai	L.	59.000
Fist of the North Star	L.	59.000
Battle Toads	L.	59.000
Tennis	L.	59.000
World Cup	L.	59.000
Solar Striker	L.	59.000
Motocross maniacs	L.	59.000
Golf	L.	59.000
Robocop	L.	59.000
Wizards & Warriors X	L.	59.000
Salomon' s Club	L.	59;000
Power Racer	L.	59.000
Gargoyle's Quest	L.	59.000
Spiderman	L.	59.000
The Uunt for Red October	L.	59.000
Dottor Mario	L.	59.000
Revenge of the Gator	L.	59.000
Robocop II	L.	59.000
Terminator II	L.	59.000
Boulderdash	L.	59.000
Soccer	L.	59.000
Formula 1	L.	59.000
Snoopy	L.	59.000
Super Mario Land	L.	99.000
Mickey Mouse	L.	59.000
Duck Tales	L.	59.000
Tasmania Story	L.	59.000
Paperboy	L.	59.000
Addams Family	L.	59.000
Barbie	L.	59.000
Ghost Busters II	L.	59.000
Lupin III	L.	59.000
Ninja Turtles II	L.	59.000
Popeje	L.	59.000
altri		telefonare

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240 - 02/66016401 oppure scrivete al nostro indirizzo. I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RICEVERETE IN REGALO UN OROLOGIO A CRISTALLI LIQUIDI PER L'ACQUISTO DI OGNI CARTUCCIA

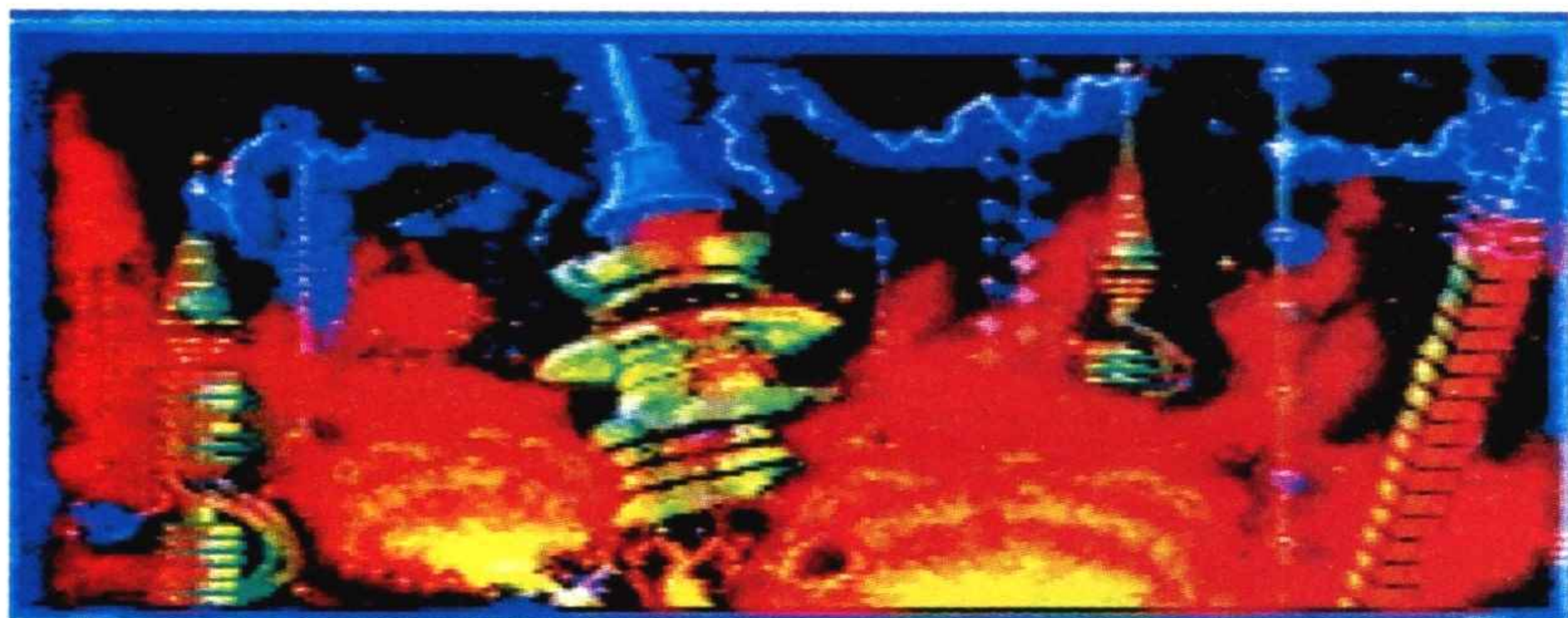
RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

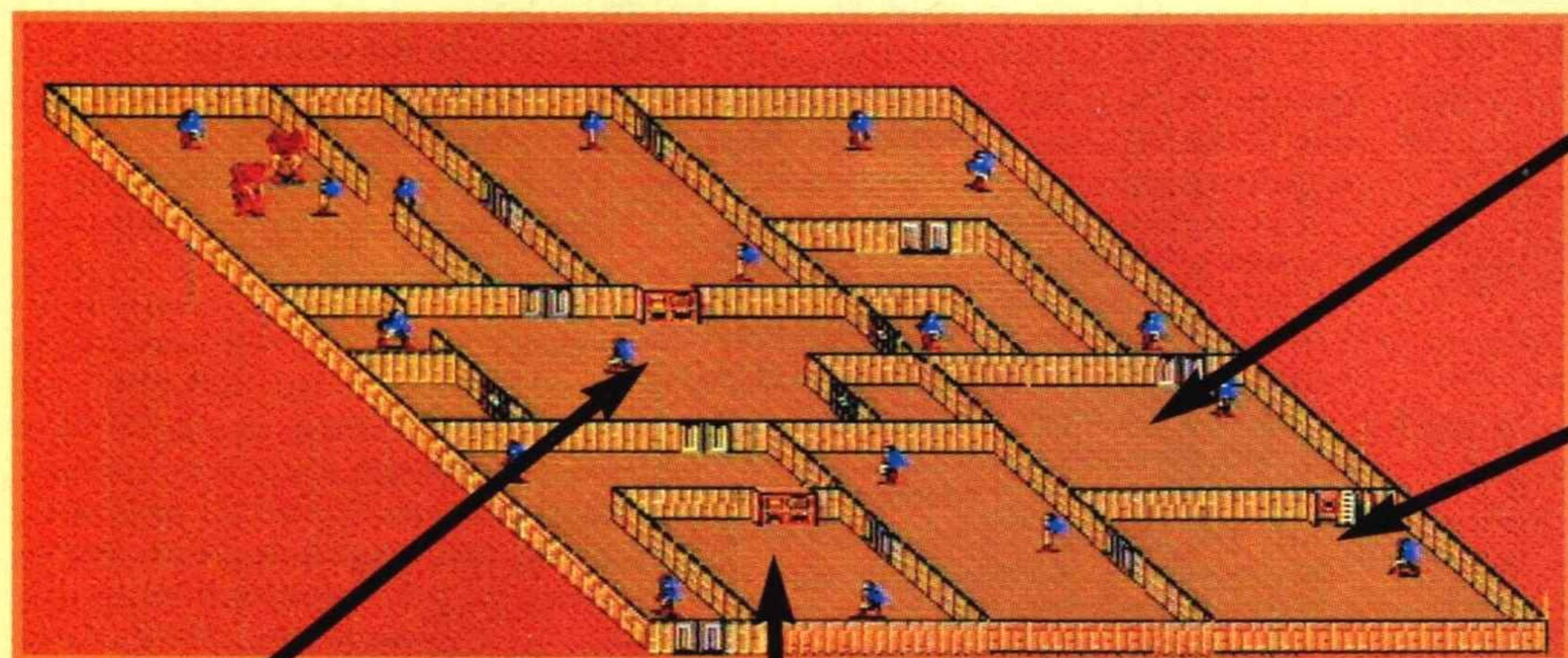
PC Engine

star ATARI VIDEOGAME Quickjoy SNK Neo-Geo

BUCK ROGERS

Il mese scorso Neon aveva lasciato i nostri impavidi e cenobitici piloti spaziali alle prese con un'invasione dei "cattivi" in un piccolo villaggio marziano...

GRAVIDUS MOONS BASE

Dopo qualche scontro con le forze d'invasione della RAM, potrete uscire dal villaggio e attaccare la base di Gravidus Moons. Raggiungete quindi il gruppo di marziani appostato vicino alla roccia blu e sferrate l'attacco!

Queste stanze sono piene di guardie RAM, quindi prima di entrare liberate le Desert Ape.

Scale per il livello superiore. Wow!

Qui dovrete affrontare un'altra ardua battaglia per poter arrivare al controllo dei cancelli esterni. Azionatelo e vedrete entrare i vostri alleati marziani. Quando poi avrete distrutto il prototipo della Doomsday Device, ritornate qui per lasciare la base.

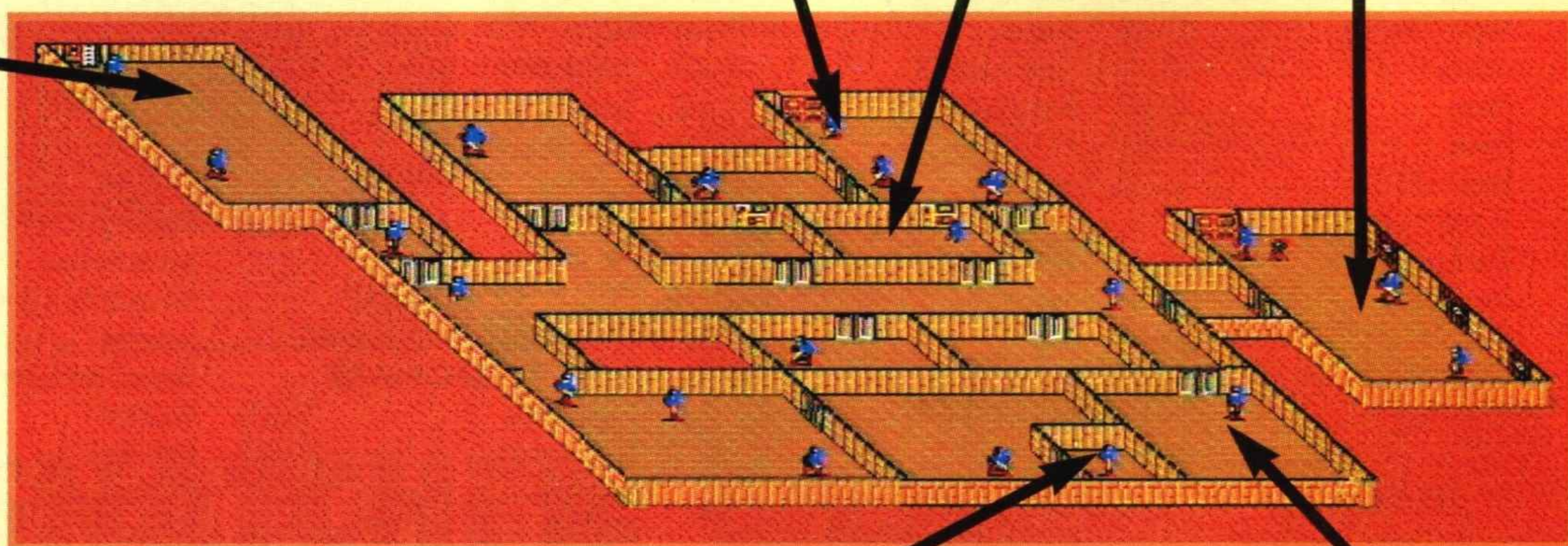
Botte da orbi in questa stanza! Ma almeno verrete a conoscenza di fatti interessanti sull'arma segreta.

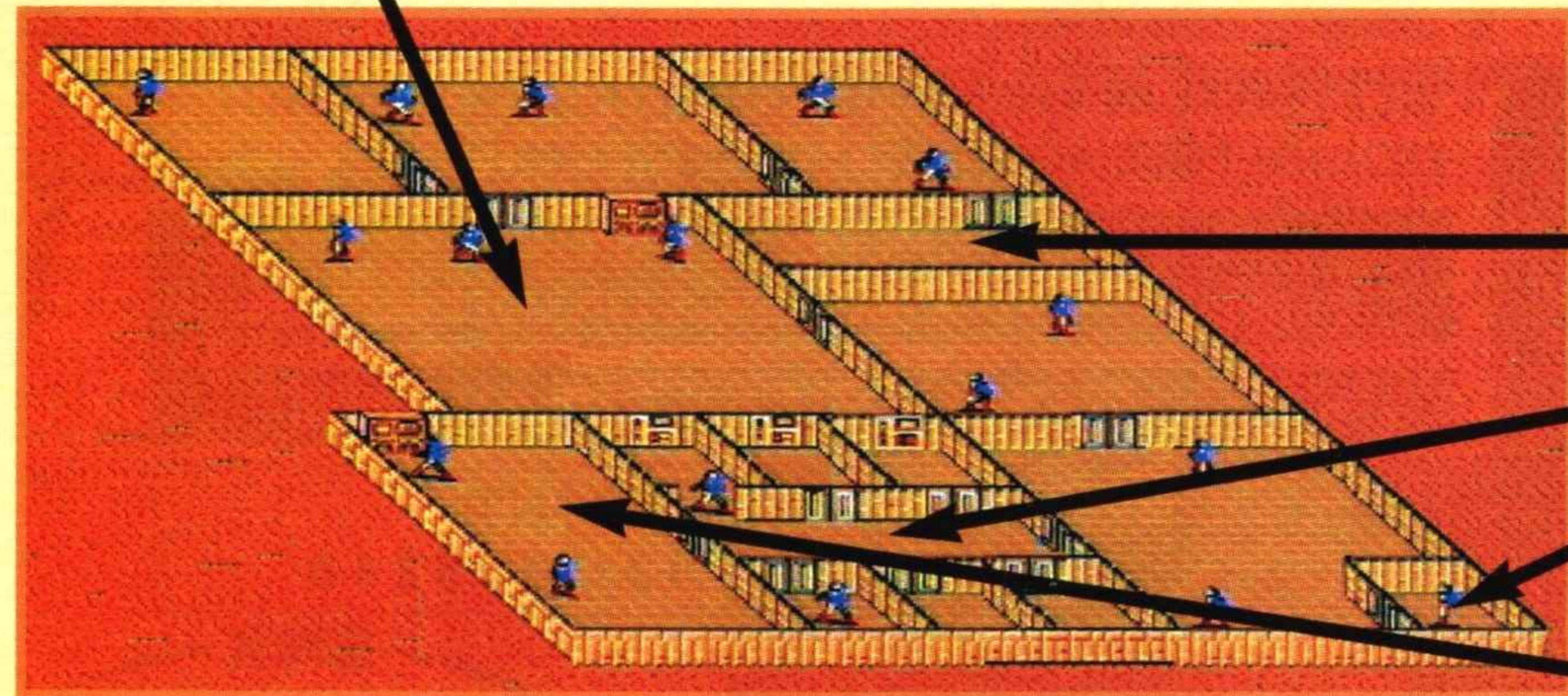
Utilizzate questa radio per diffondere falsi messaggi e far fuggire i nemici dalla loro stessa base.

Grazie a Tuskon potrete farvi amiche le Desert Ape, degli enormi scimmioni (simili a Random, solo che non fanno battute deficienti...) che vi renderanno la vita molto più semplice, ripulendovi tutte le Guard Room del livello.

Sistema di comunicazione - purtroppo è fuori uso.

Arrivate infatti qui dal primo livello.

Qui si trova il prototipo dell'arma segretissima. Fate saltare tutto, avvisate i vostri alleati e poi uscite passando per i cancelli del secondo livello.

Dovrete aspettare Atha per riparare l'ascensore. Quindi salite a bordo e lanciatevi verso il terzo livello.

Utilizzate il vostro programmatore per fixare il robodoc e curarvi. Ne avrete bisogno...

Picchiate qualche EMC per mettere le mani su del prezioso equipaggiamento.

Fate aprire al vostro ladro la porta, oppure usate una carica di tritolo.

Ualà (come dice sempre Dupont...)! Siete alfine arrivati all'ultimo livello della base RAM su Marte. Basta far saltare il prototipo di arma-fine-di-mondo ed è fatta!

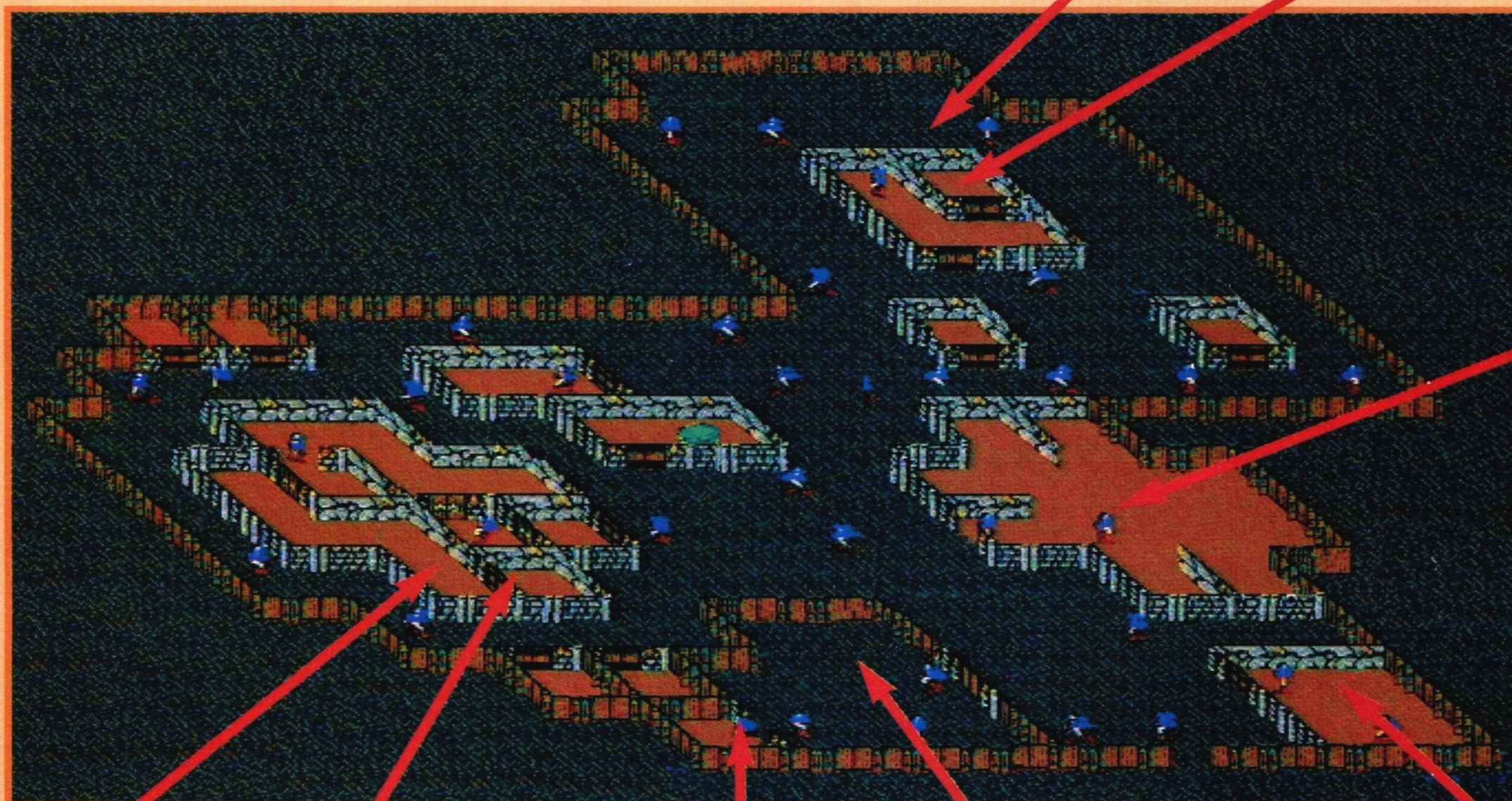
Dopo aver fatto saltare tutto, avvisate i Desert Runner per mezzo di questo apparato di comunicazione. Poi datevela a gambe!

MD MEGADRIVE

VENERE

Okay, è tempo di andare sul verde e nebuloso pianeta Venere. Appena atterrerete, verrete bloccati da una pattuglia di Lowlander. Mettetevi dalla loro parte quando sono attaccati dalle truppe RAM e vi sarete conquistati dei nuovi alleati. Andate quindi verso il villaggio.

Parlate con questa Lowlander per ricevere qualche arma extra e la password necessaria per aprire la porta dietro cui è nascosto il medikit. Quando l'avrete recuperato, portatelo qui.

Liberate il piccolo Lowlander. Occhio che ha pochissimi Hit Points, quindi allontanatelo appena inizia una battaglia, altrimenti ve lo friggono!

Dentro questa stanza resiste strenuamente un gruppo di Lowlander, che possono solo fornirvi qualche informazione preziosa sulla base Ram di Venere.

Per aprire questa porta dovrete avere le chiavi della guardia e la password della Lowlander.

Prendete il medikit da questa stanza e portatelo dall'anziana Lowlander incontrata nell'angolo nord-est.

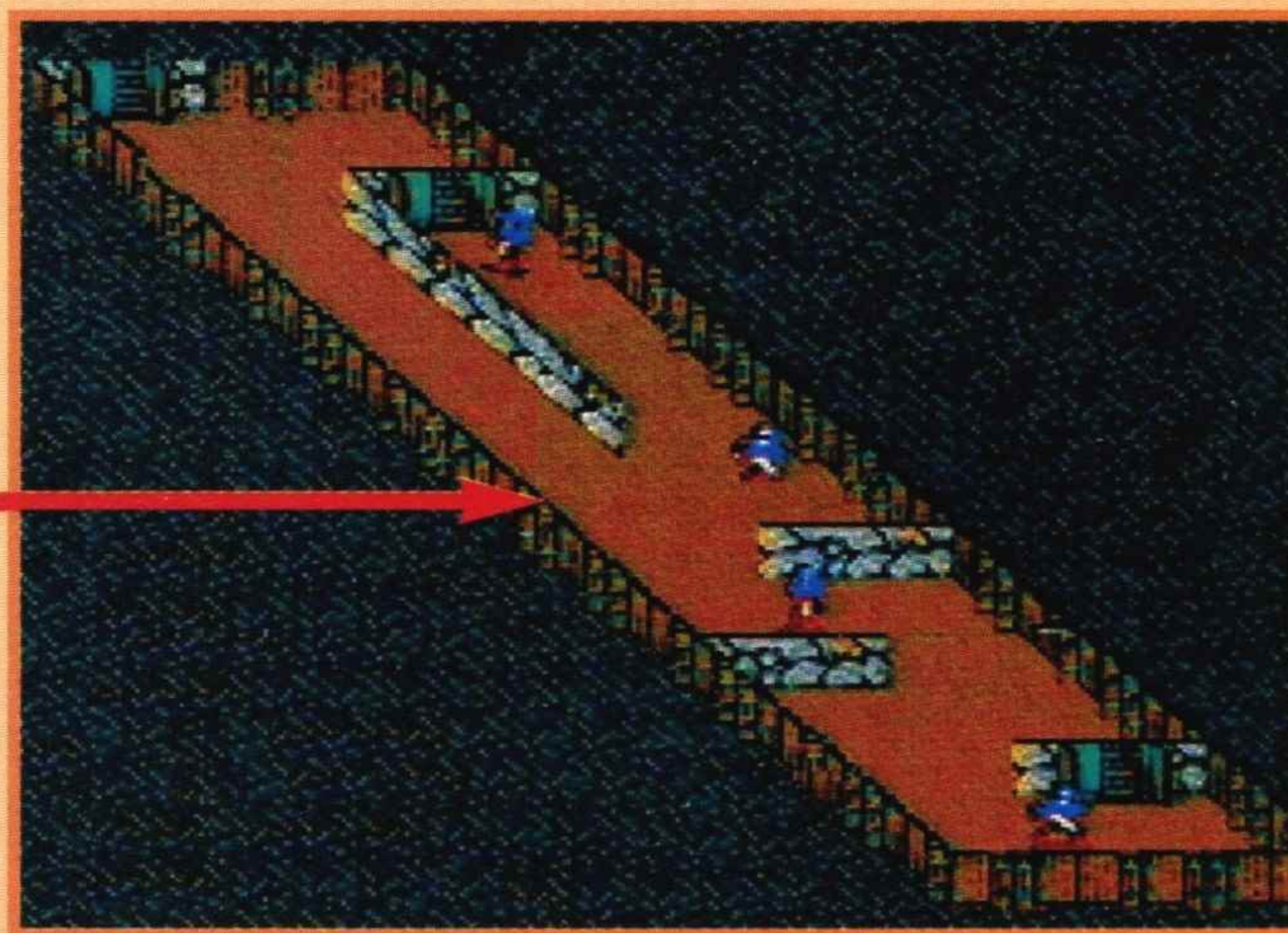
Qui potrete raccogliere del cibo che piace solo alle Rane Venusiane e ad Apecar.

Quindi aprite questa porta e liberate le Rane Venusiane rinchiuse qui dentro, che per ringraziarvi faranno fuori un sacco di Ram.

Prima di tutto, entrate in questa stanza e fate fuori le guardie. Troverete, dopo lo scontro, delle importantissime chiavi.

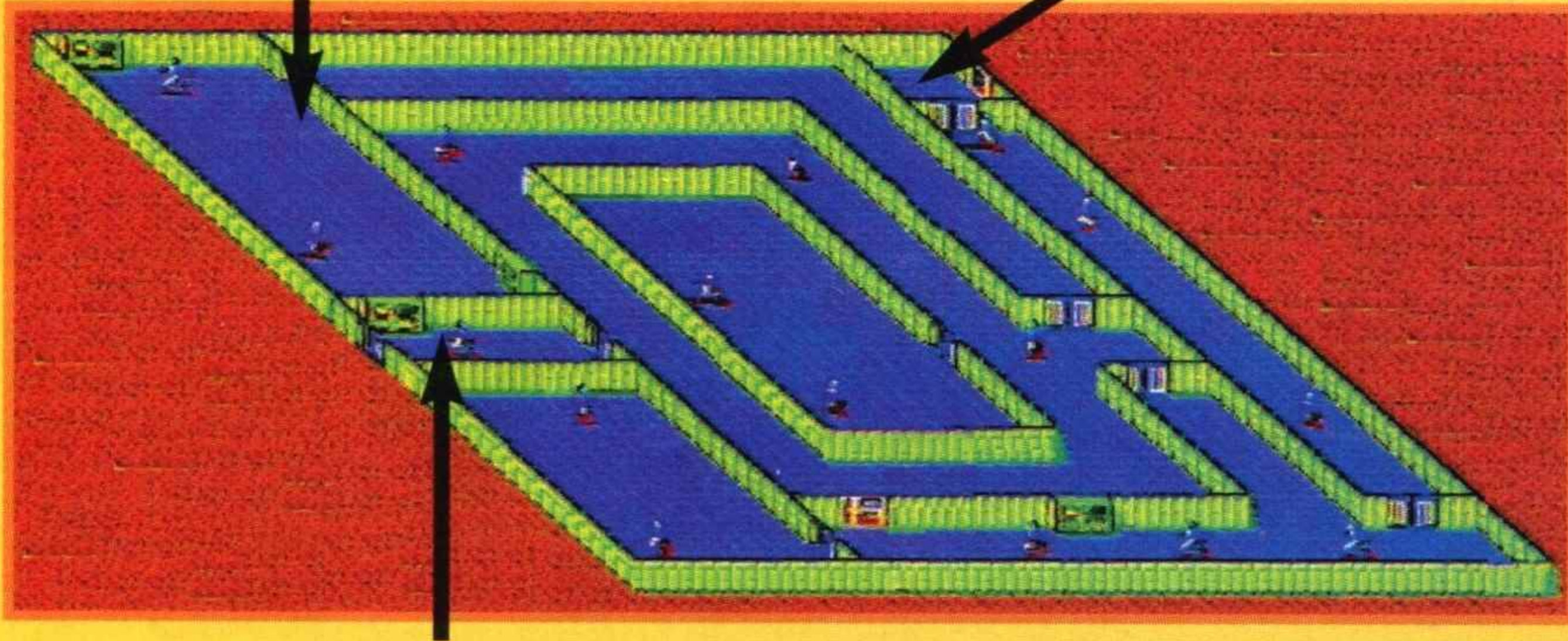
Andate quindi nelle Rovine. Eliminate le poche guardie che le pattugliano e scendete per le scale in basso. Arriverete nella base dei deltaplani a motore dei Ram. Purtroppo per mancanza di spazio non abbiamo potuto mettere questa mappa: comunque basta prendere la dinamite a nord-ovest, posizionarla alla fine del primo corridoio (a sud-est) e poi filarsela. Arriverete al secondo livello della Base Ram vera e propria.

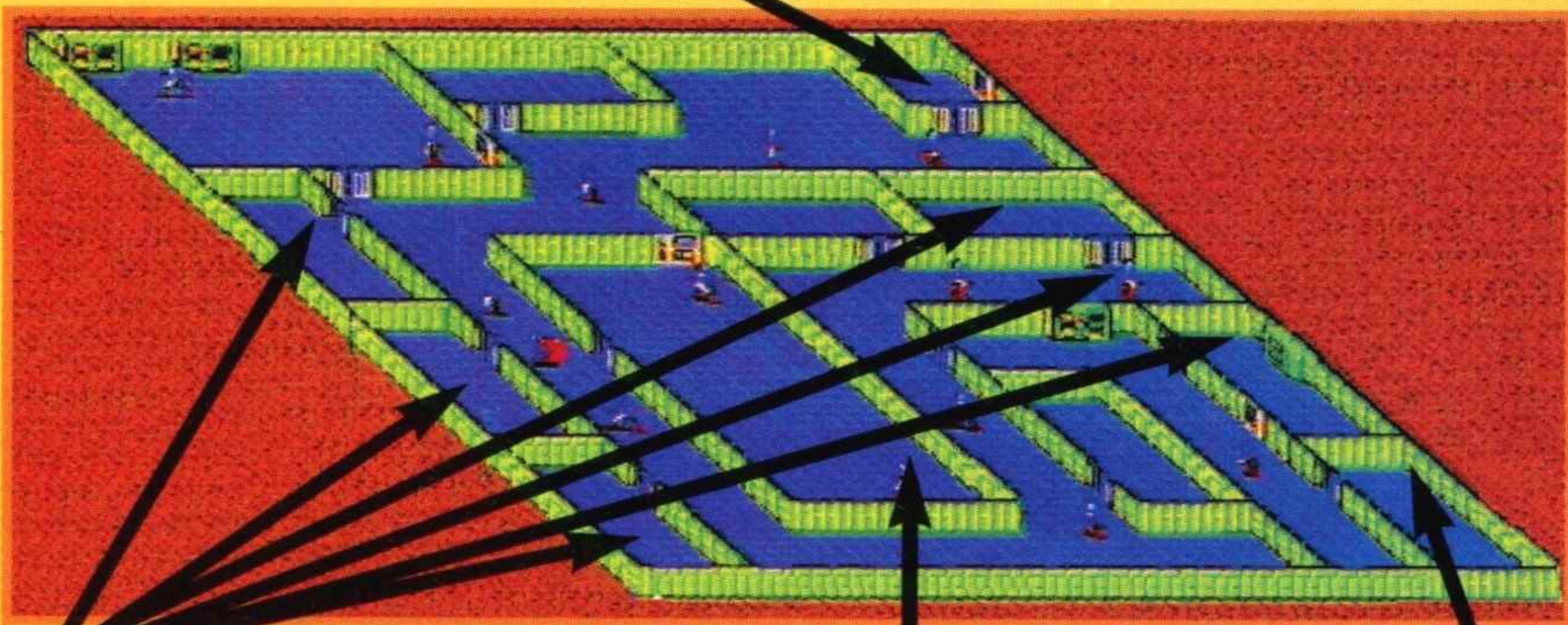
HELP

BUCK ROGERS

BASE RAM SU VENERE

Very well, è giunto il momento di far saltare tutto... Dovrete entrare dentro la base, liberare gli scienziati Lowlander, farli scappare attraverso un tunnel segreto e poi fuggire, il tutto evitando di finire arrosto!

Venite qui solo dopo aver incontrato Landon, che vi spiegherà come trovare il Retinal Lockpick, una specie di grimaldello elettronico.

L'unico metodo per passare da un livello all'altro è prendendo questo ascensore. Occhio alle pattuglie Ram.

Per scappare dovrete passare da questo cancello. Non ci sono altre vie d'uscita.

L'ascensore. Utilizzatelo ogni volta che vi dovete spostare da un livello all'altro della base.

Queste stanze sono piene di guai! Infatti sono i dormitori delle truppe Ram, quindi evitate di entrarci...

Entrate in questa stanza tenendovi pronti ad una battaglia di epiche proporzioni.

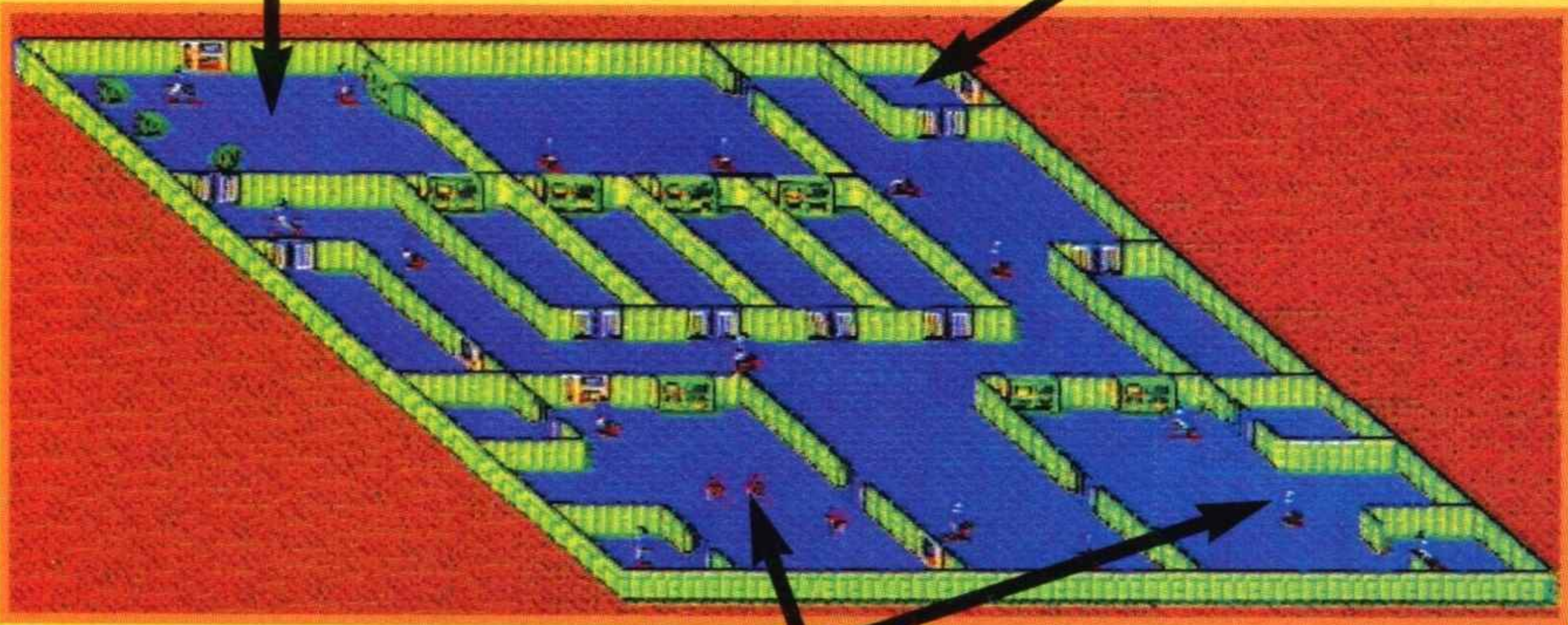
Dopo aver distrutto la base dei deltaplani sbucherete qui fuori. Prima di tutto andate dagli scienziati prigionieri, al terzo livello.

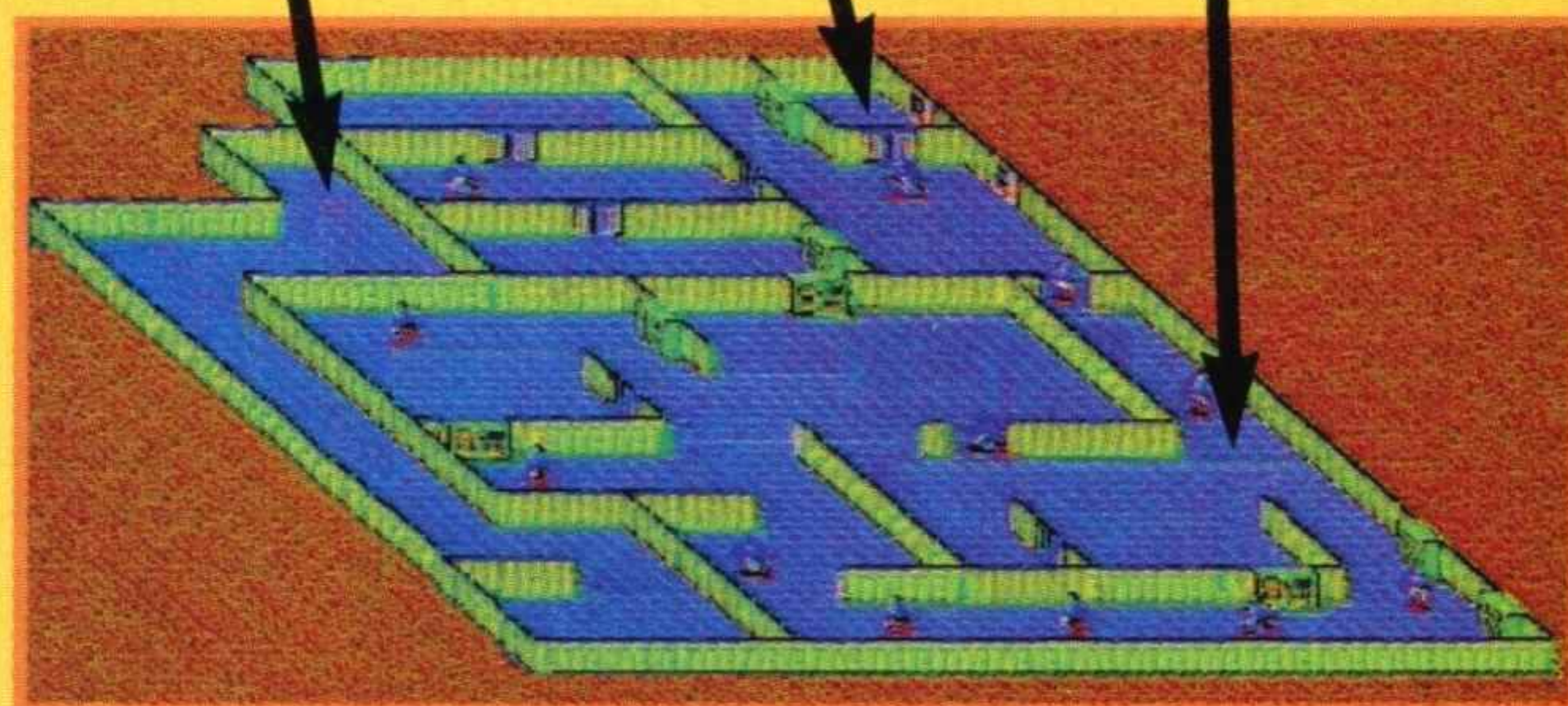
Qui incontrerete Landon, che vi ringrazierà per avergli salvato il figlio. Vi dirà sia come prendere il Retinal Picklock (primo livello), sia di cercare il tunnel segreto.

Che infatti troverete qui. A questo punto gli scienziati e Landon se la fileranno, mentre voi, per uscire, dovrete passare per il cancello principale, al primo livello.

In questa stanza sono rinchiusi gli scienziati Lowlander, che si rifiuteranno di seguirvi finché non incontrerete Landon (quarto livello) e non troverete il tunnel segreto.

Il solito ascensore...

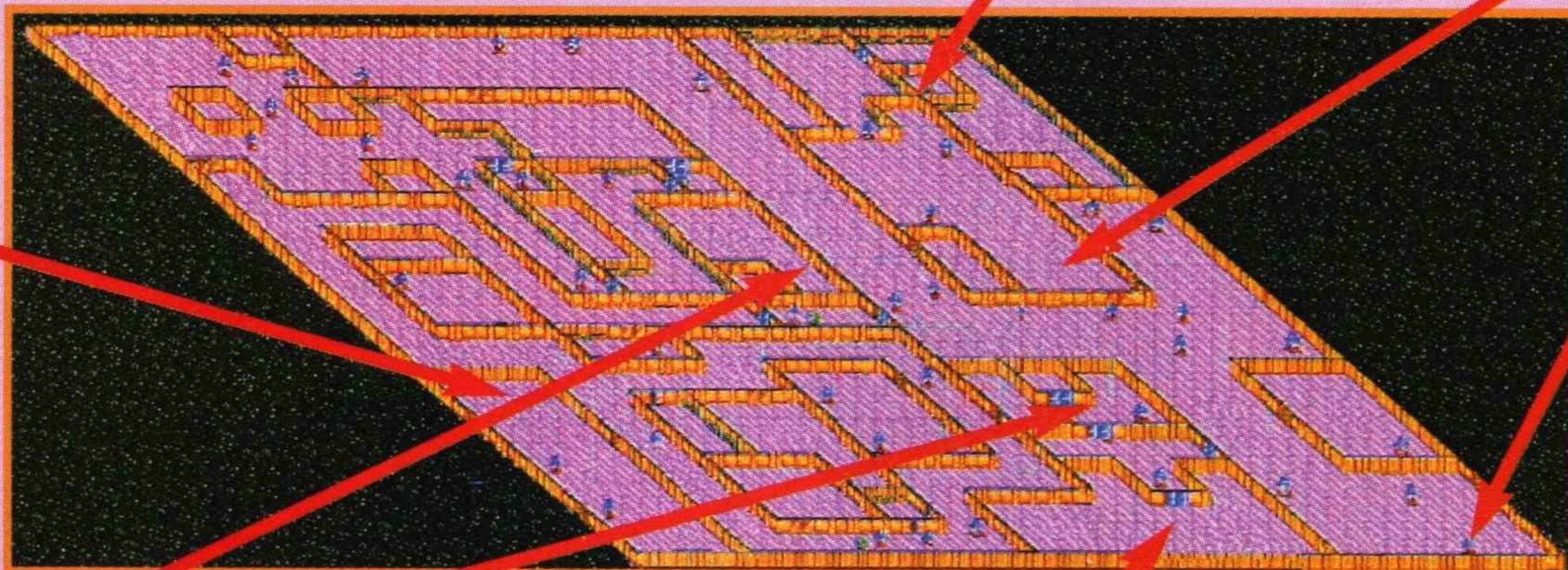
L'ultimo piano, ancora in fase di costruzione.

Queste due stanze possono contenere delle informazioni interessanti sulla solita arma finale.

MEGADRIVE MD

SATELLITE MARIPOSA 3

Okkey, avete quasi finito! Ancora una missione e avrete salvato la Terra dai malvagi piani delle truppe RAM. Dovrete raggiungere il Re Sole (un pazzoide francese, proprio come Dupont, NdNeon) e fingere di stringere un patto con lui, per poi invece far saltare tutto il satellite.

Il Core, ovvero l'asse di rotazione del satellite che contiene l'ascensore. Salite e prendete i tre medaglioni per poter scendere a patti con il Re Sole.

Lasciate ogni speranza, o voi che entrate! Una volta superate queste porte, non potrete più tornare indietro...

Ben arrivati su Mariposa 3. Girando per il livello troverete un sacco di indizi, inutili per chi, come voi, ha acquistato una fantasmagorica copia di Game Power (un po' di pubblicità non fa mai male...).

Vi sconsiglio di avvicinarvi troppo ai dock... sono sorvegliati da potentissimi laser.

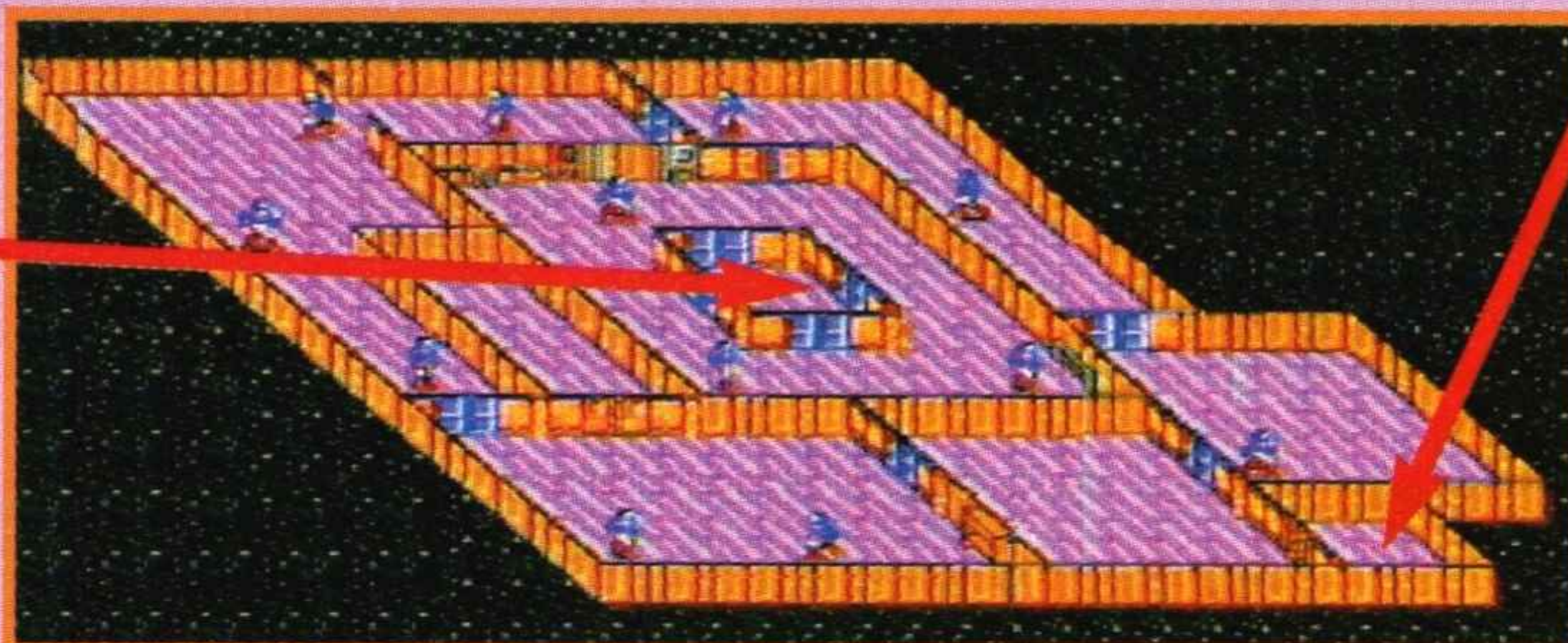
Affrontate le guardie al cancello per trovare, dopo lo scontro, un potentissimo Rocket Launcher.

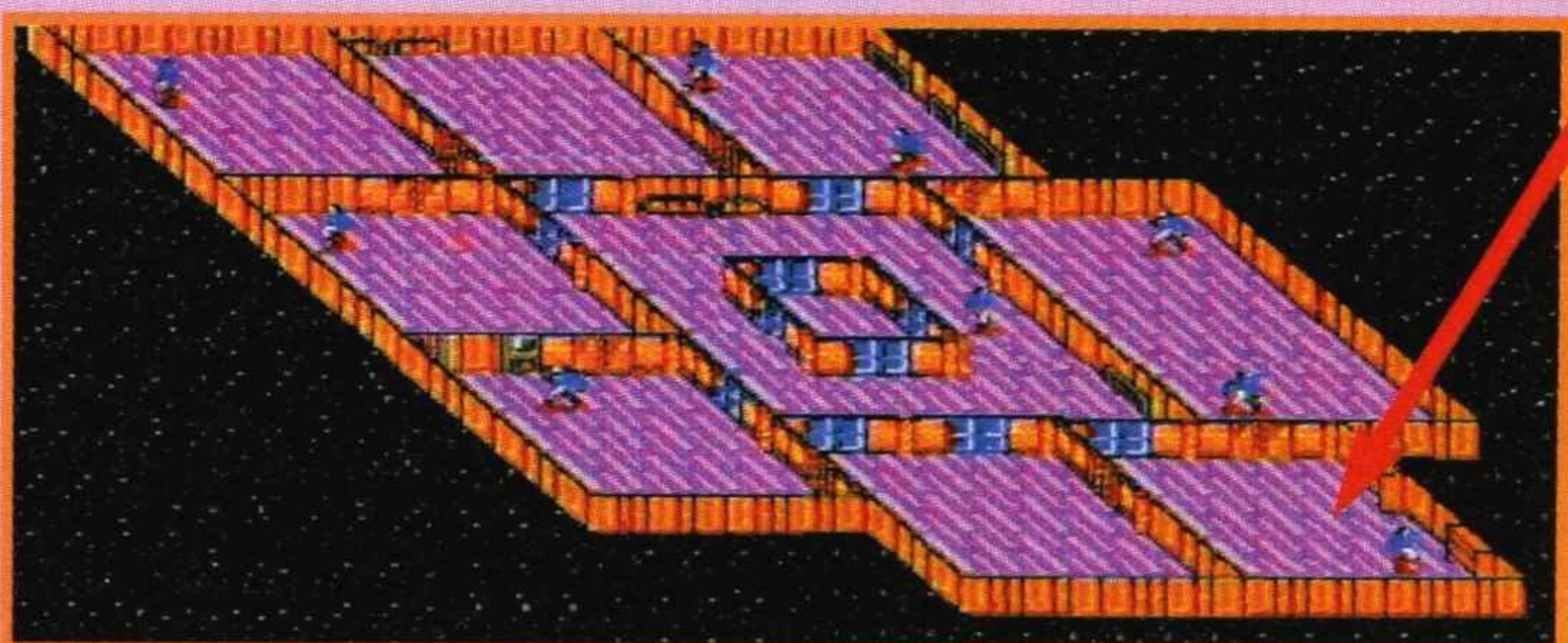
Questa stanza racchiude una letale trappola, quindi non entrateci per nessun motivo.

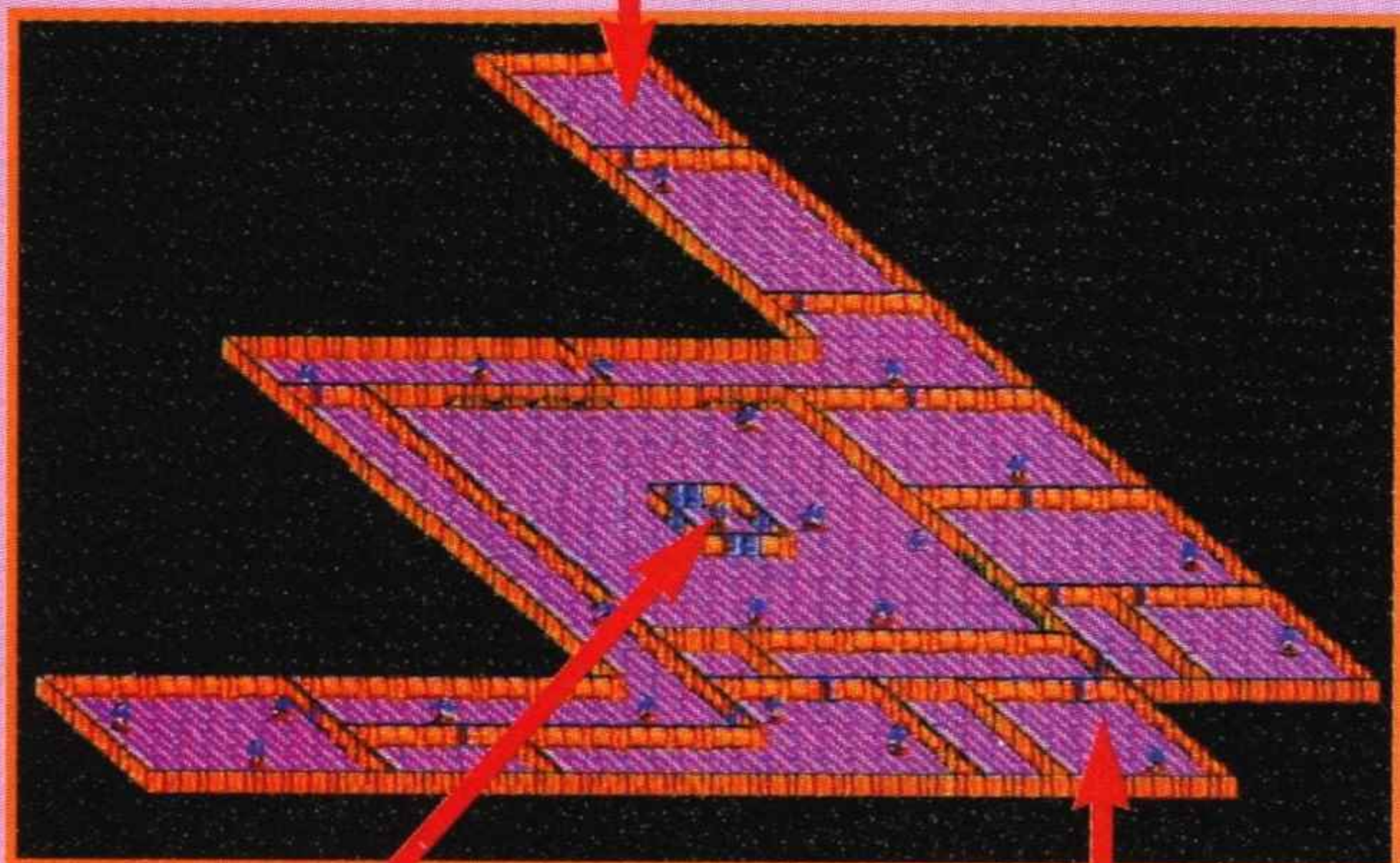
Qui vi aspetta una carrettata di robot nemici. Botte!

Prima di continuare la salita verso l'alto, prendete il primo medaglione.

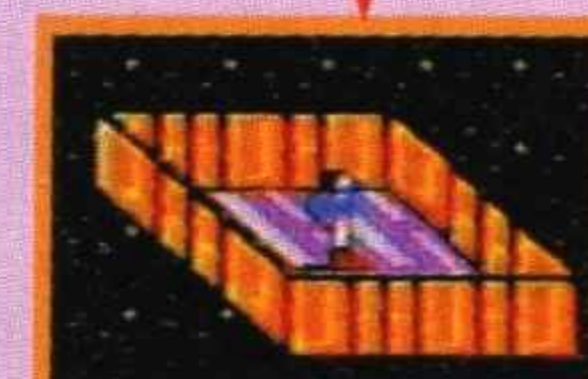
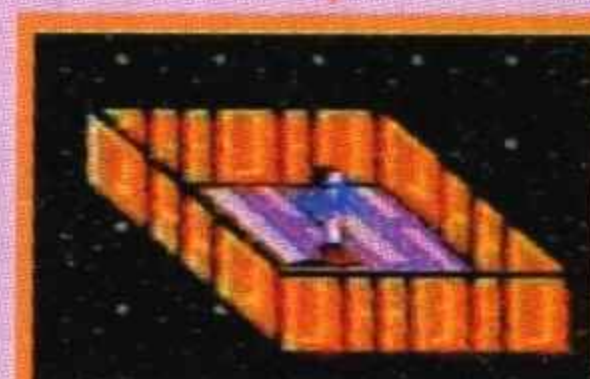
Prendete il medaglione nascosto in questa stanzetta, quindi salite al livello superiore.

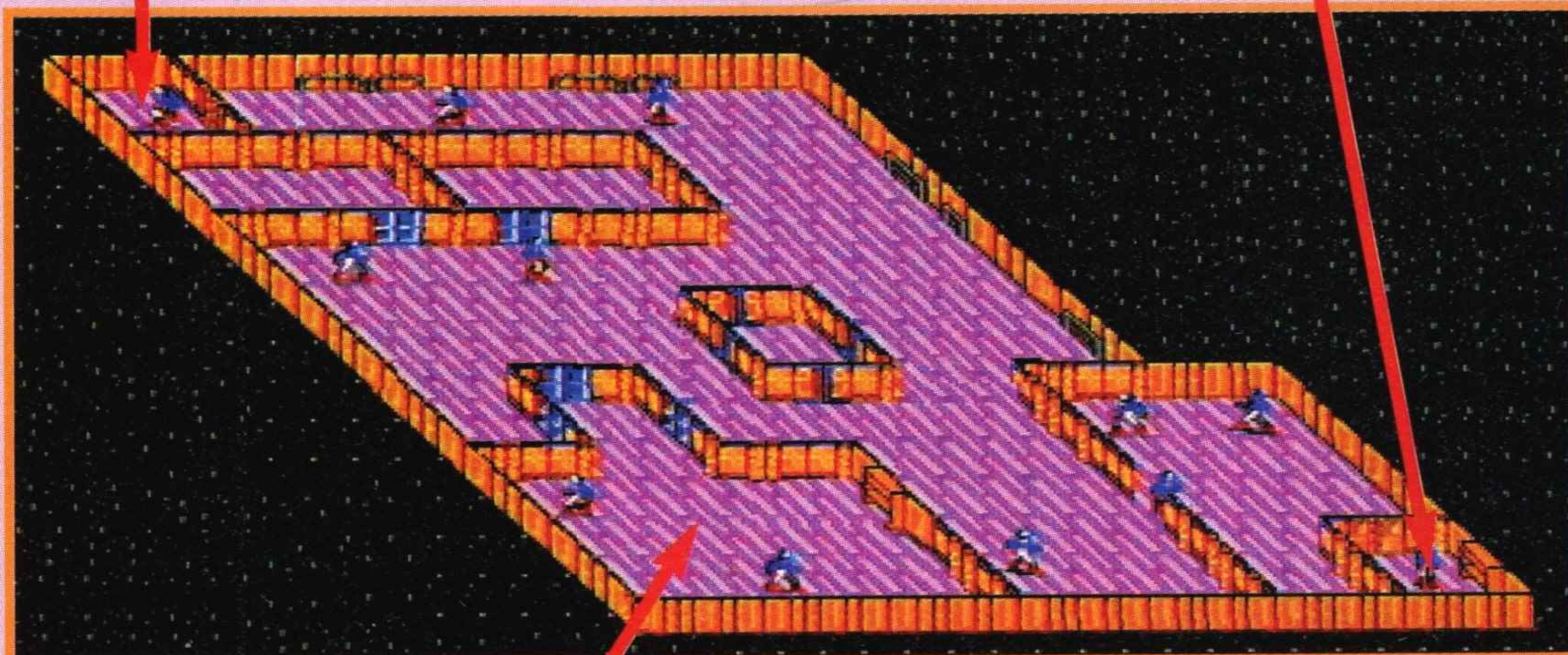
Come accanto: prendete il secondo medaglione e poi salite.

Cercate un paio di volte per trovare il secondo medaglione, nascosto abilmente in questo sgabuzzino.

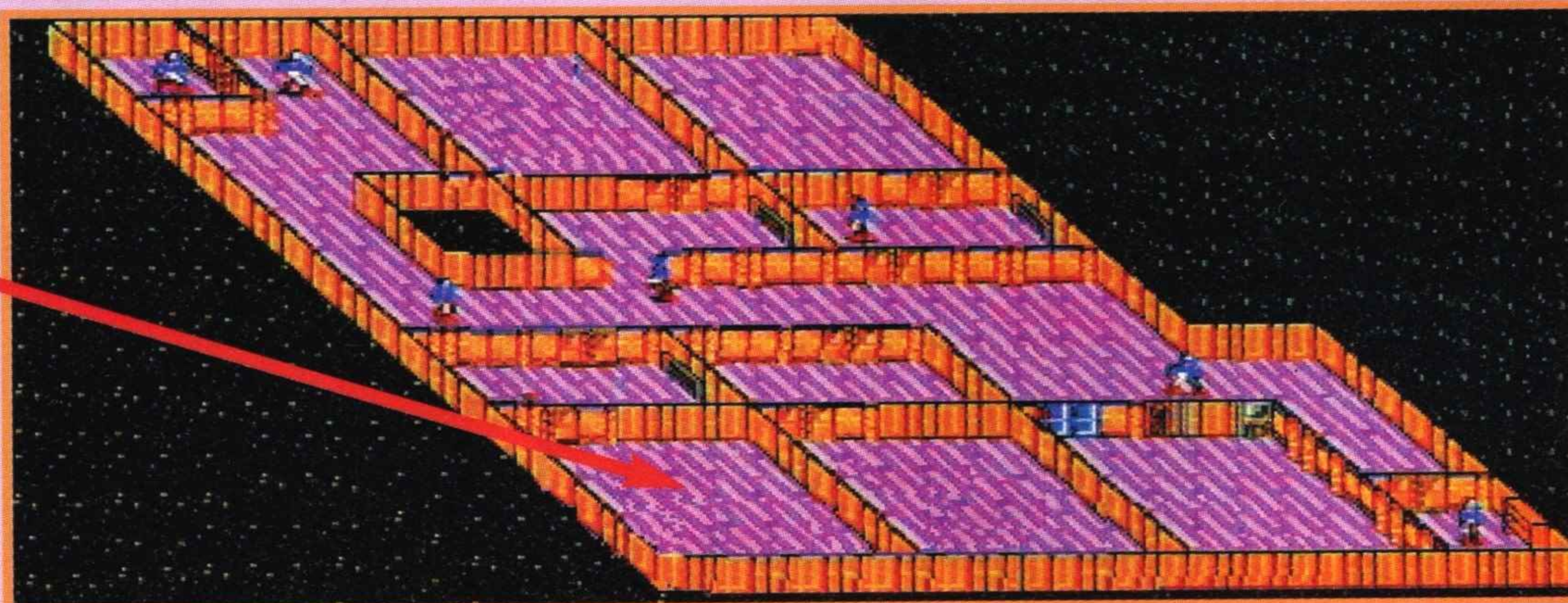
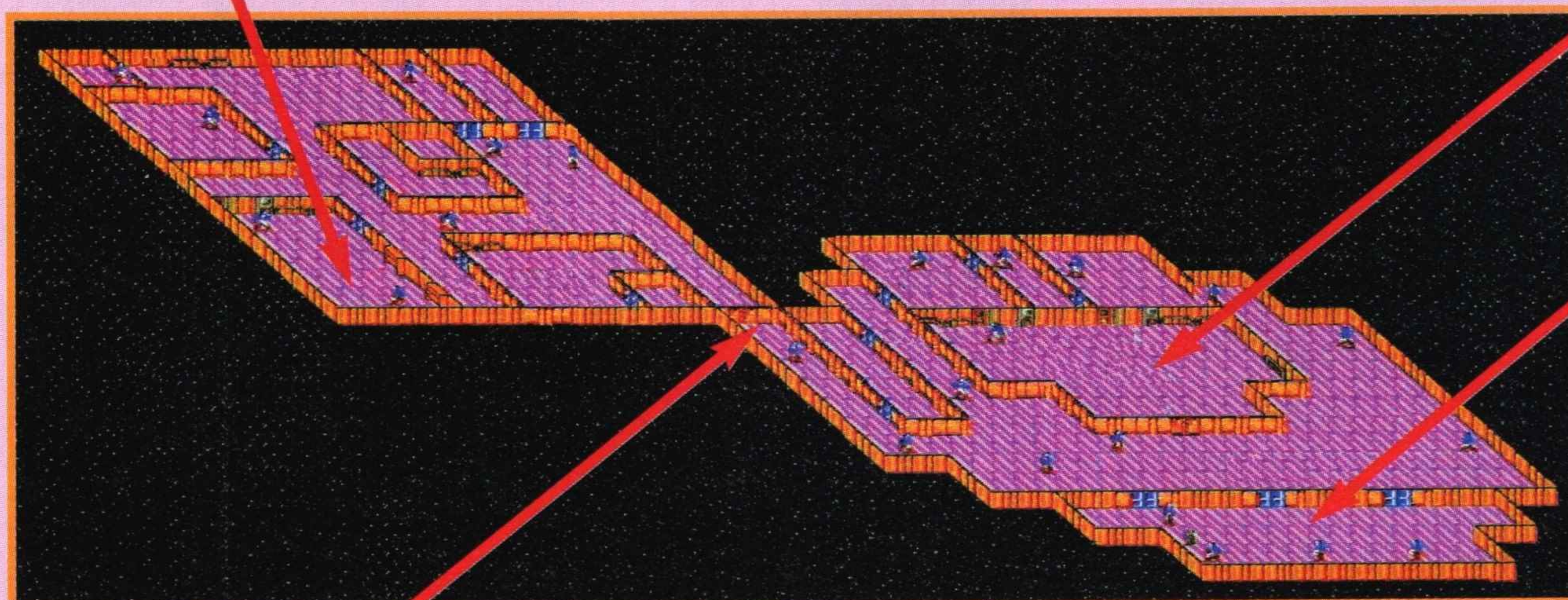
Oui, je sui le Re Soleil! Il pazzoide che sproloquia sul trono è proprio il Re Sole (non assomiglia a Dupont? NdNeon) (No, perché non ha con sé il Super Famicom, NdMadoc!).

Infine prendete il terzo medaglione, e salite per recarvi al cospetto del Re Sole.

Salite quindi attraverso il Core fino al decimo livello.

Riapparirete qui. Uscite, cercate l'attendente e consegnategli i tre medaglioni per poter accedere alla sala reale.

Qui c'è un simpatico vecchietto disposto a scucire la bocca in cambio di qualche partita a scacchi.

BUCK ROGERS

Salite poi per le scale fino all'ultimo lvello. Ma correte, perché è stato inserita la sequenza finale per distruggere la Terra!

È inutile diventare matti per arrivare sino all'ascensore, che è difeso da un sacco di Ram. Salite invece passando per le scale a nord-ovest.

Eliminate il corpo di guardia per raccogliere un Rocket Launcher.

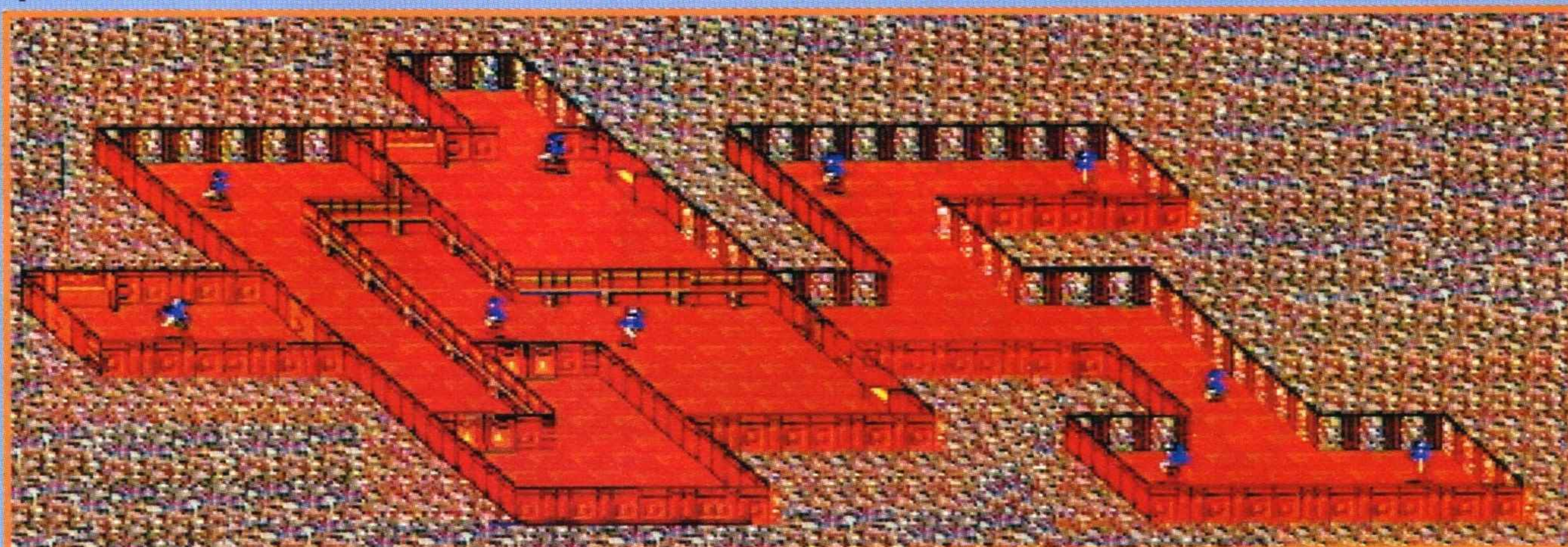
Uno di questi pod funziona, mentre gli altri sono disattivati. Scott.Doc attiverà l'unico funzionante (cambia ad ogni partita) se lo collegherete al computer nello stanzino a sud-est.

Correte verso questa stanza, eliminate le guardie e potrete bloccare il conto alla rovescia. Uff!

Entrate in questa stanzone e settate i controlli per l'autodistruzione. È quasi fatta!

Affrontate quindi le ultime guardie del livello in una battaglia veramente da duri! Quindi posizionate le cariche nella stanza a nord-est e filatevela, correndo molto velocemente verso i pod di salvataggio del livello inferiore!

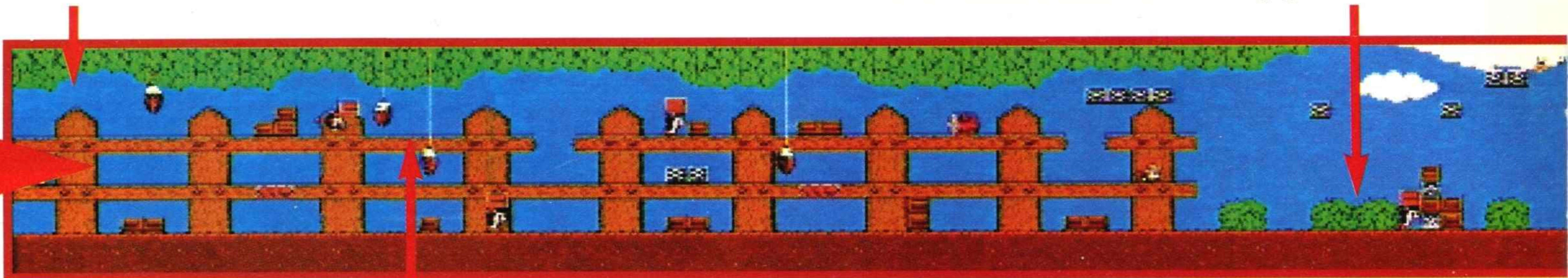
Utilizzate il Retinal Lockpick venusiano per bypassare questa porta ad alto livello di sicurezza.

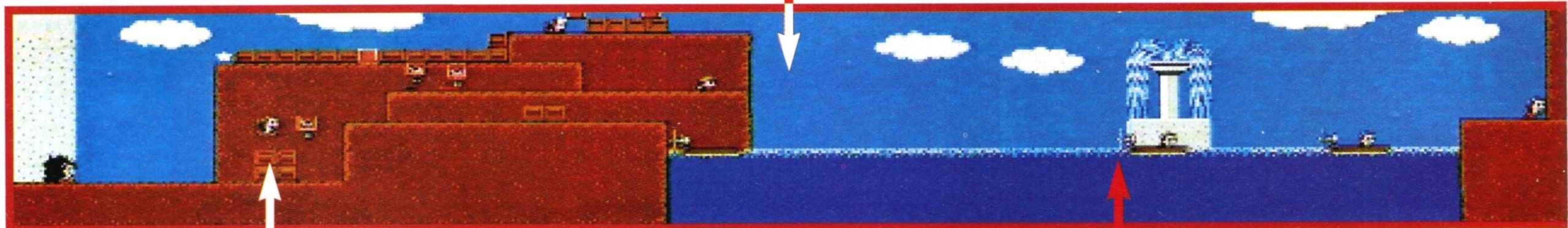
EXTRA MISSION

Okkey, avete finito Buck Rogers, ma cercate ancora sfide e combattimenti. In effetti esistono altre quattro missioni, che per motivi di spazio non abbiamo potuto includere nella mega soluzione.
La prima consiste nel distruggere la base del perfido pirata Talon (è posizionata su un asteroide).
La seconda vi viene affidata prima della missione su Marte: dovrete liberare una spia Neo rinchiusa sulla base di Thule Radium. Very difficile, perché la base è piena di robot corazzati.
La terza vi viene segnalata subito prima della missione finale su Mariposa 3. Dovrete recarvi sull'asteroide (dovrete cercarvelo!) indicato per liberare la povera Atha dalle grinfie dei RAM.
L'ultima missione può essere affrontata solo se cercate nelle varie librerie disseminate in tutte le basi orbitanti. Si tratta di una base di comunicazioni, posizionata sull'asteroide Psyche. Non potete atterrarci se non trovate prima il testo che ne parla nella libreria.

CHIP&DALE

Eccovi finalmente le ultime strisce di questo mega-gioco, sviscerate per voi dal vostro illustre e incomparabile Dupont (e non Neon come scritto il mese scorso) (Diamo a Dupont quello che è di Dupont NdR). Ora questa cartuccia non avrà più segreti per voi!

Siete pronti per una passeggiatina nella foresta?

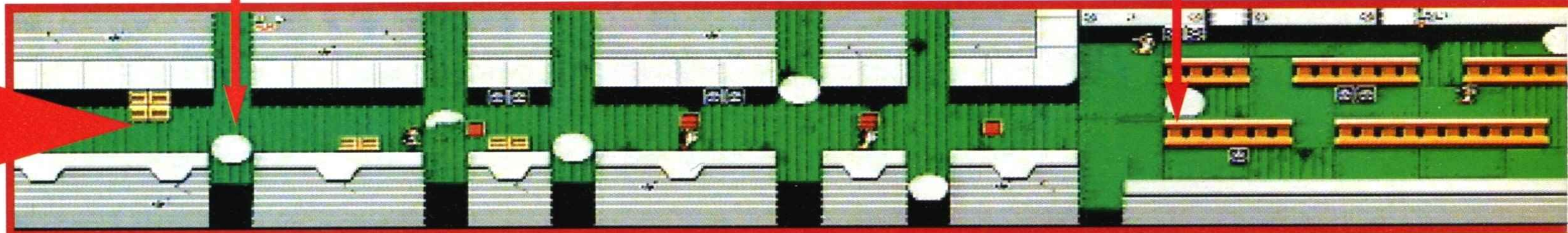
Se vedete degli occhi apparire nei cespugli preparatevi ad evitare delle coccinelle giganti.

Queste specie di larve che scendono dagli alberi sono facili da evitare

In questa cassa gigante troverete una barca che vi permetterà di raggiungere l'altra riva.

Naaaa...! Di nuovo queste casse assassine!

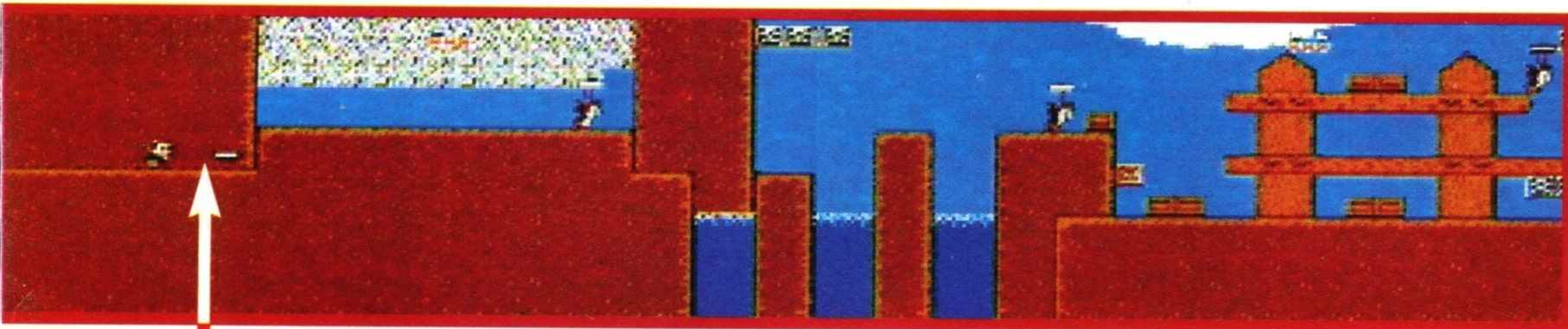
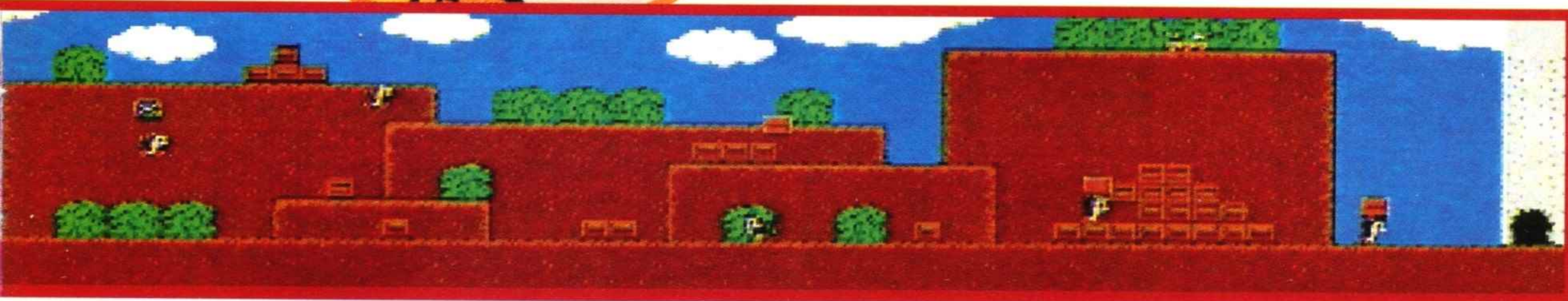
Che carina la fontanella...!

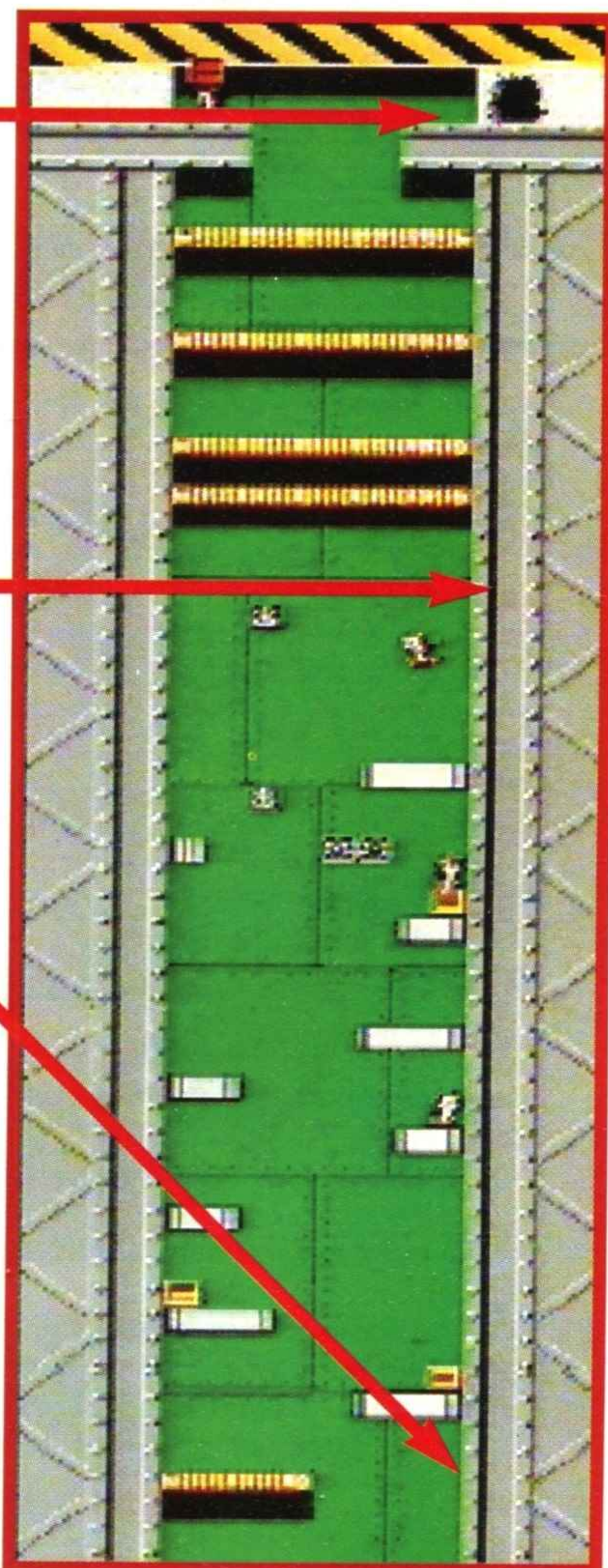
Attenti a non scivolare, o verrete inghiottiti da queste care bestioline verdi. Saltatele!!!

Per riuscire a passare di qui bisogna fare salti non troppo alti, ma bisogna avere anche un buon tempismo per evitare le palle da biliardo che cadono!

Qui diventa più difficile perché rischiate di ritrovarvi incastrati in un corridoio mentre arriva una palla!

ZONA E

FINE LIVELLO

Boss di fine livello: Questo pesce gatto non vi lascerà in pace finché non lo avrete colpito 10 volte! Troppo facile...!

Usate il martello contenuto in questa cassa per crearvi un tunnel nella roccia. È anche un'arma molto potente contro i nemici!

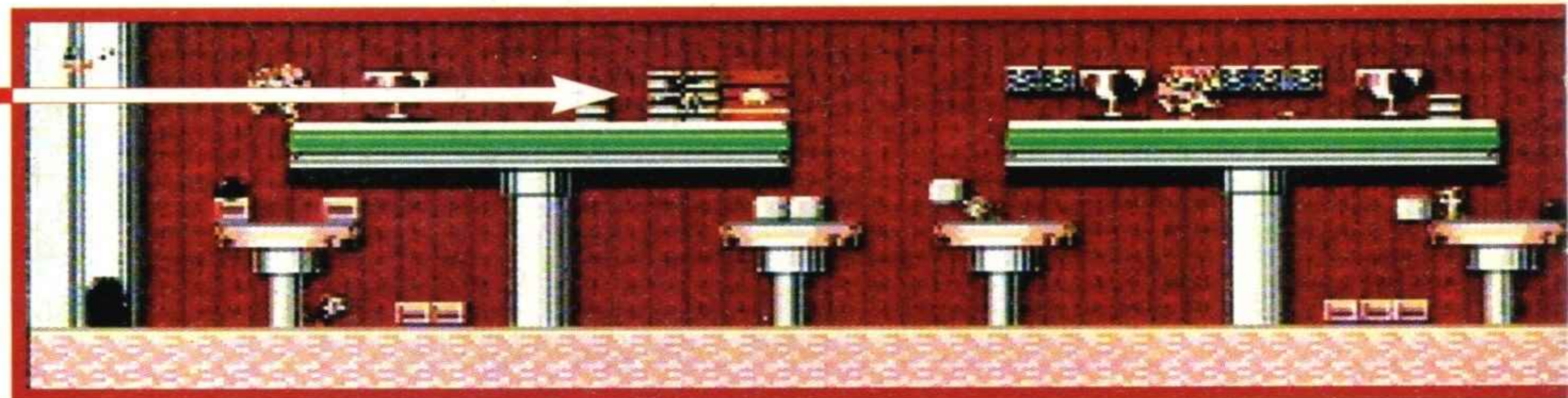
Di qui uscite ma non incontrerete nessun Boss di fine livello

ZONA F

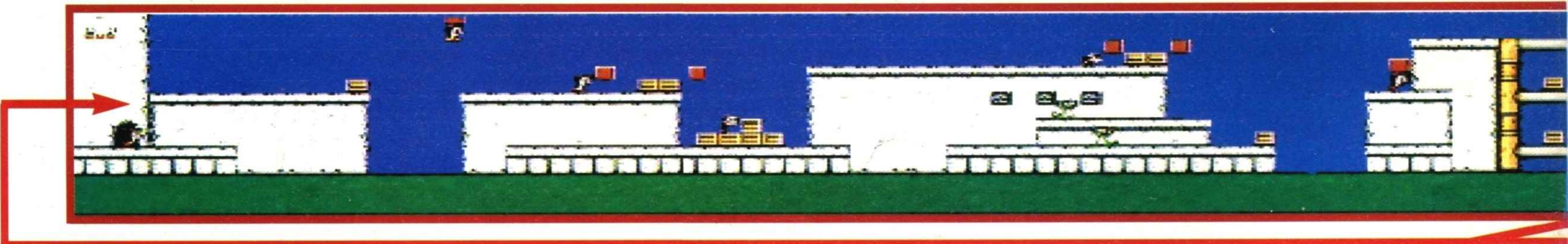
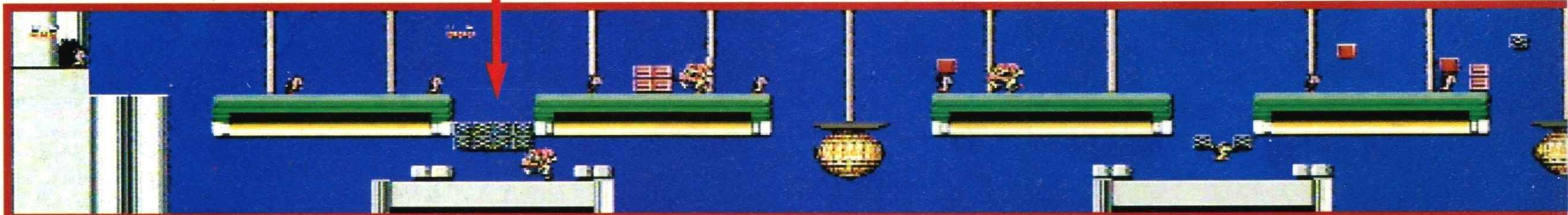
Ecco uno dei passaggi più difficili del gioco. Il tempismo è importante per salire su queste piattaforme scorrevoli. Se cadete...perderete una vita!

CHIP&DALE

Siete finalmente arrivati nel Bar-Casinò dell'immondo Fat Cat.

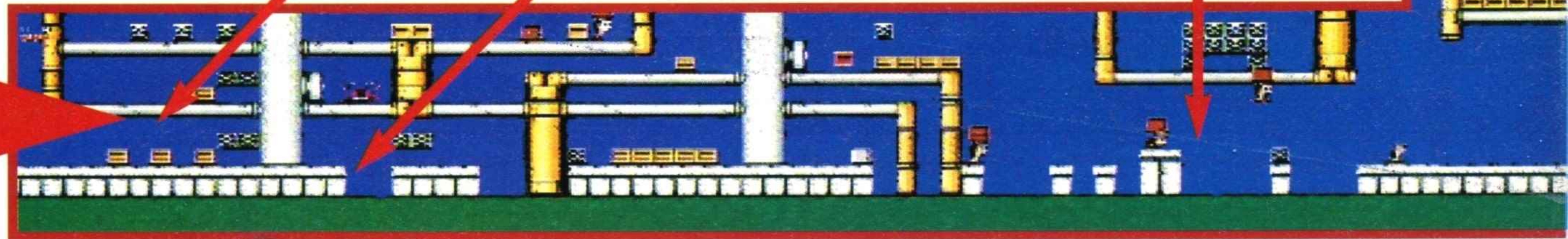
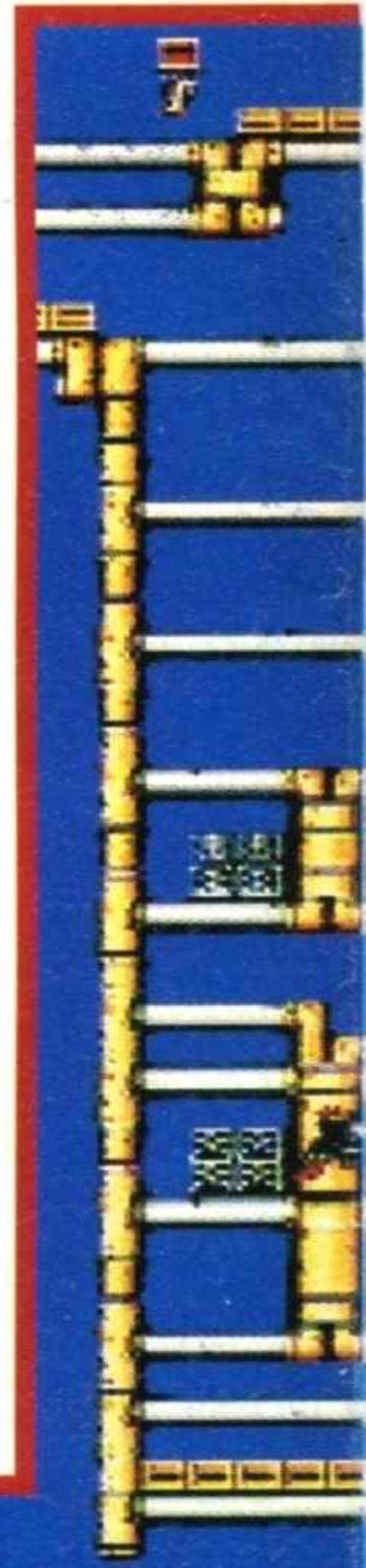
State attenti ai coccodrilli che cercheranno di colpirvi con il loro cappello.

Di nuovo quei maledetti rinoceronti!

State attenti a non cadere nel vuoto. Se cadete sulla piattaforma inferiore usate i blocchi di pietra per risalire.

Attenti a questi animaletti che prendono le vostre sembianze!

ZONA H

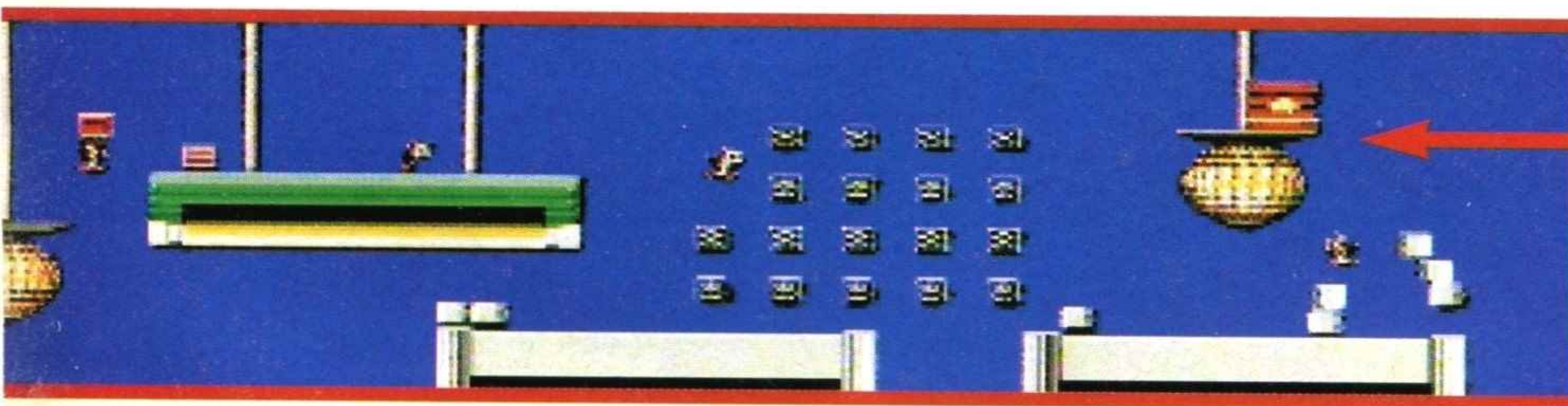
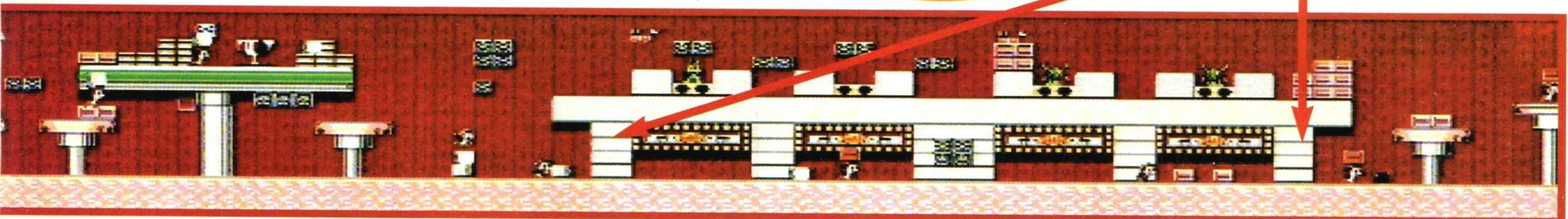
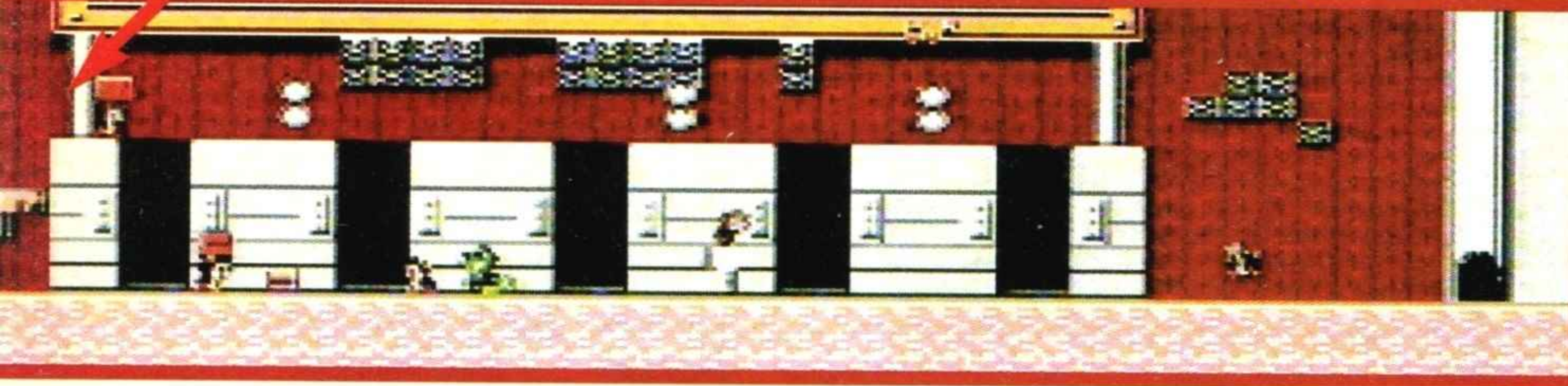
Eccovi arrivati nelle fogne della città.

2- I granchi lanciano 3 proiettili alla volta quindi state attenti!

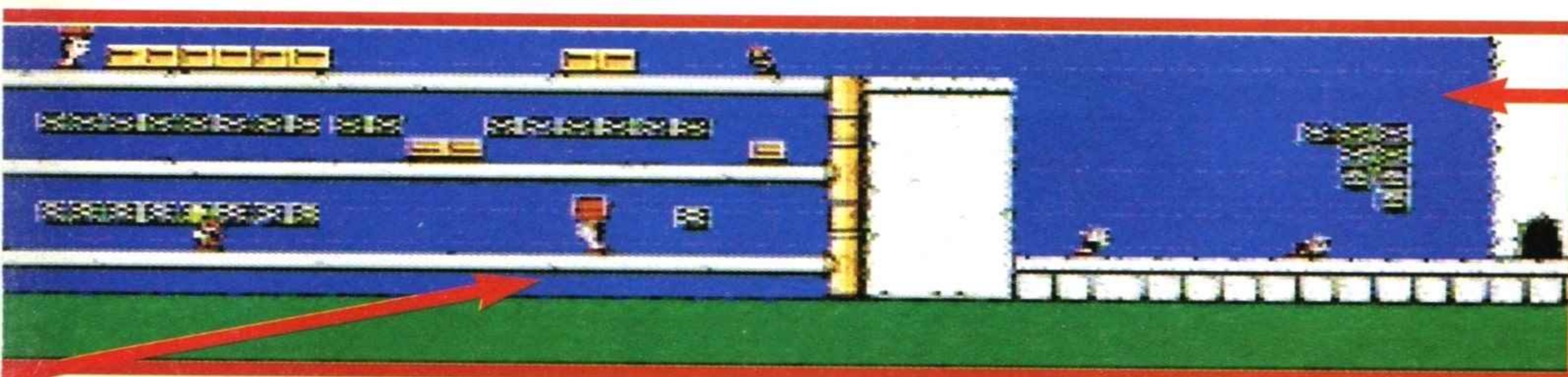
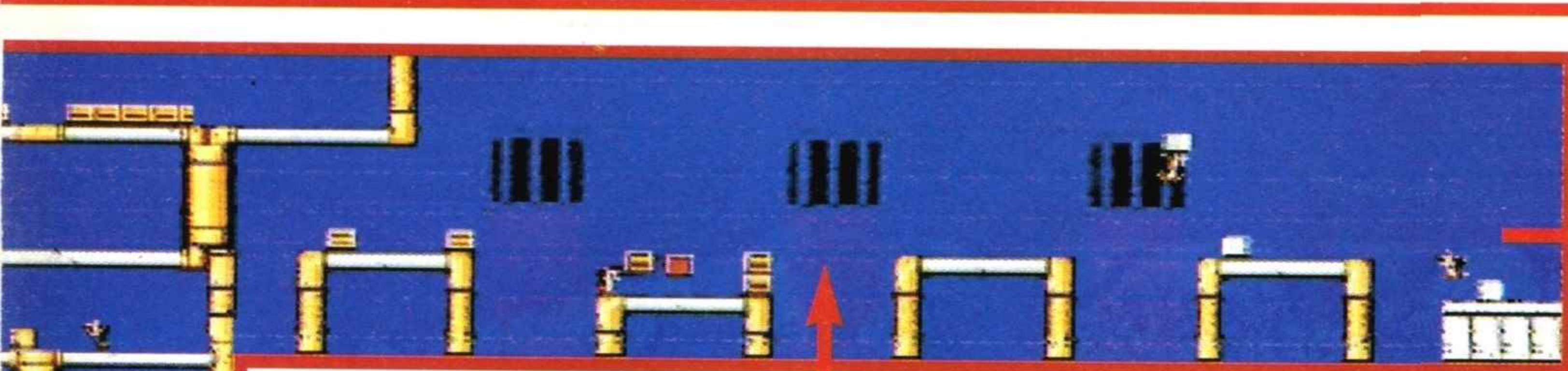
Non cadete qui... Piuttosto passate da sopra a raccogliere questi bonus.

Questo coso va avanti e indietro. È sempre meglio passare da sotto.

ZONA G

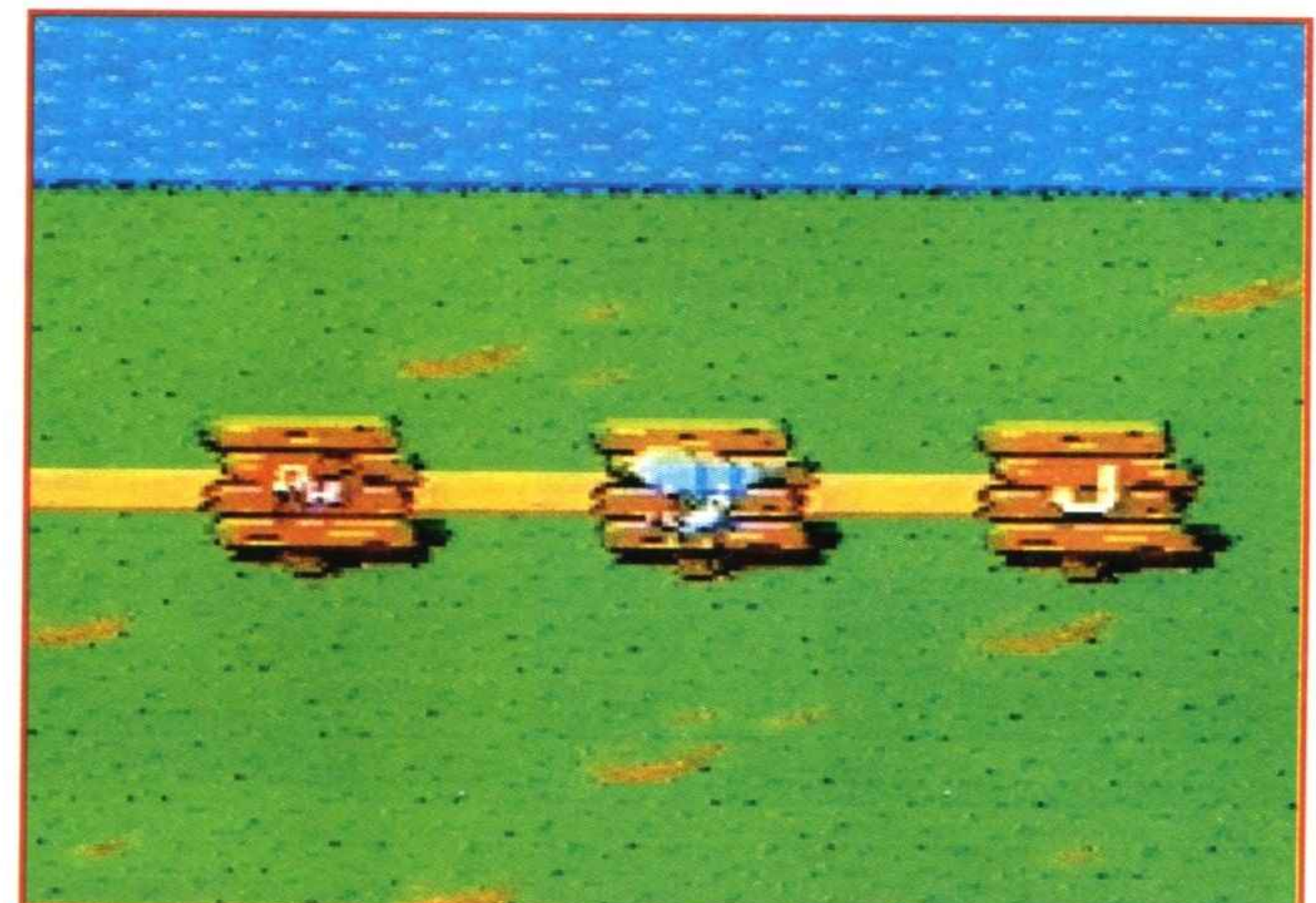
NES

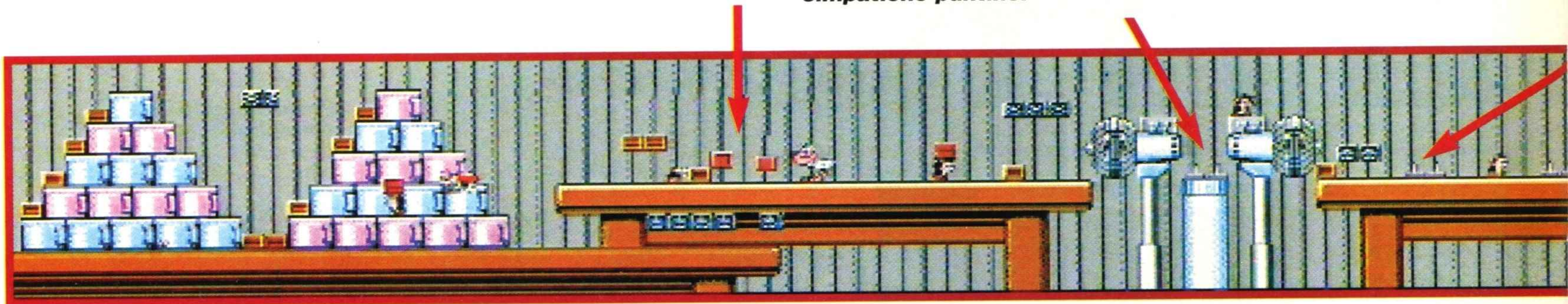
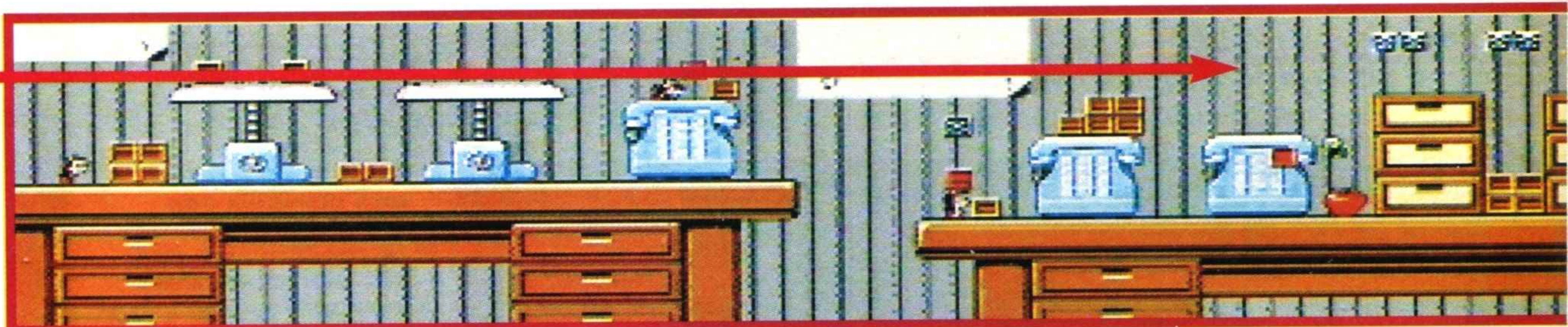
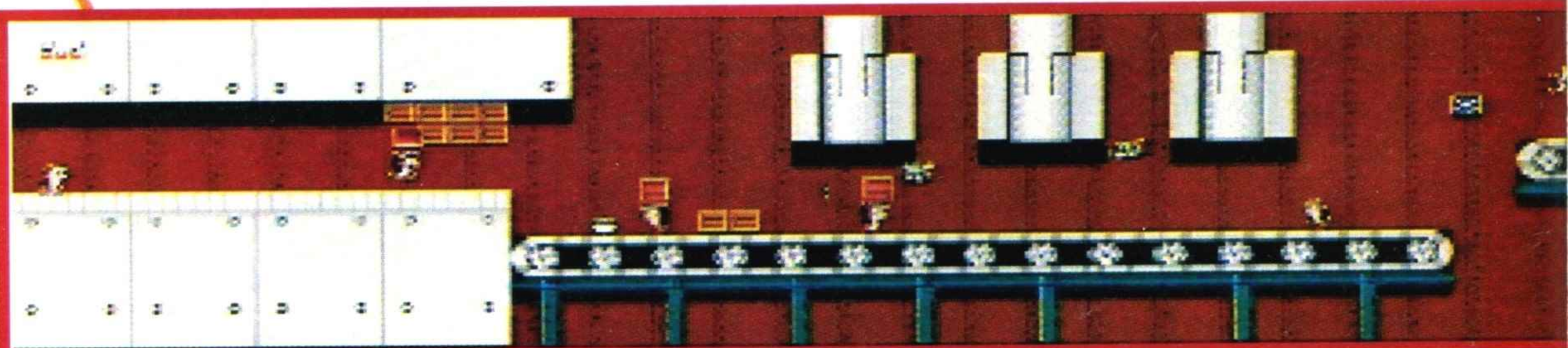
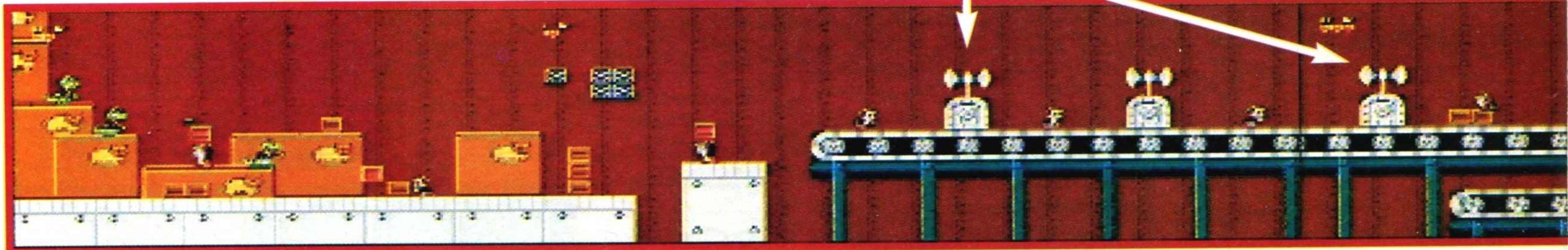
Passate sotto che è meglio...!

Se vi costruirete una scaletta con queste pietre potrete raggiungere questo scatolone dove vi aspetta una sorpresa!

FINE LIVELLO

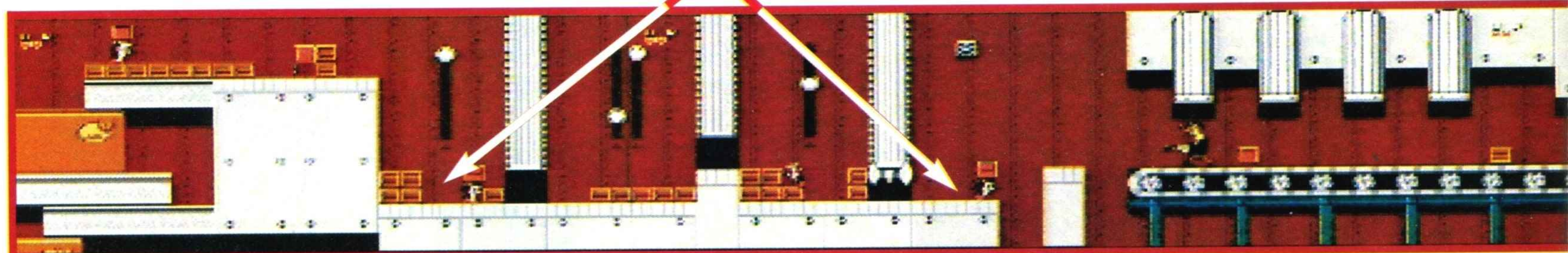
Boss di fine livello: Ecco l'ignobile Fat Cat. Saltate sopra i picchi e piazzatevi sotto di lui. Tirategli la pallina e spostatevi appena appena, in modo da evitare i suoi proiettili e ricominciate finché non lo farete scappare. Infatti partirete con un razzo e scoprirete altri 3 livelli: H-I-J!!!

WOW! Quanti fiori! Uscite poi senza preoccuparvi del Boss di fine livello (non c'è!).

Ce l'avete quasi fatta ma state attenti ai vostri "amici": gli scoiattoli ninja!

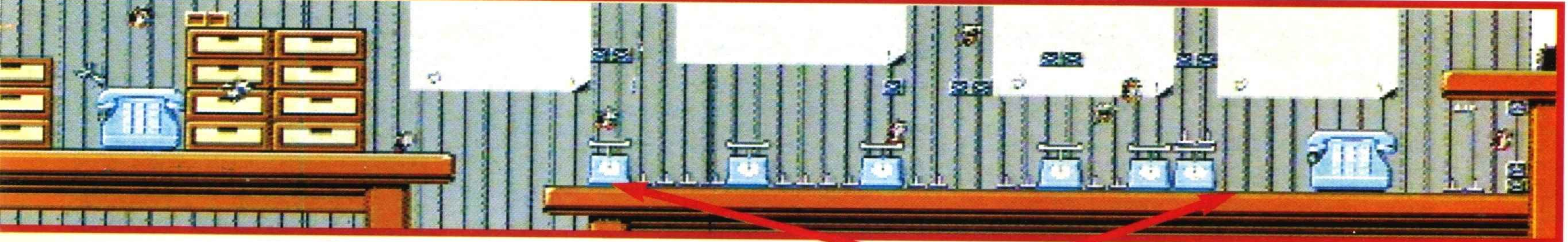
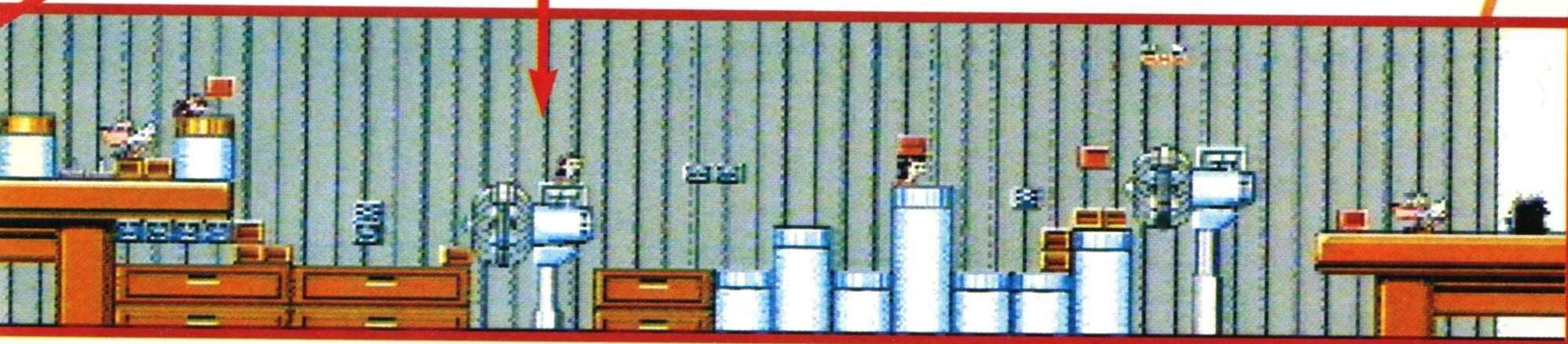
Salite con calma che vi aspettano un paio di nemici piuttosto tarpani.

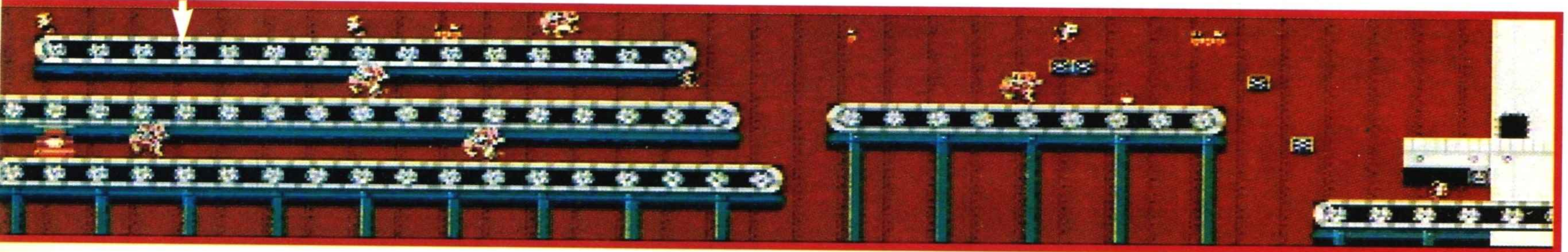
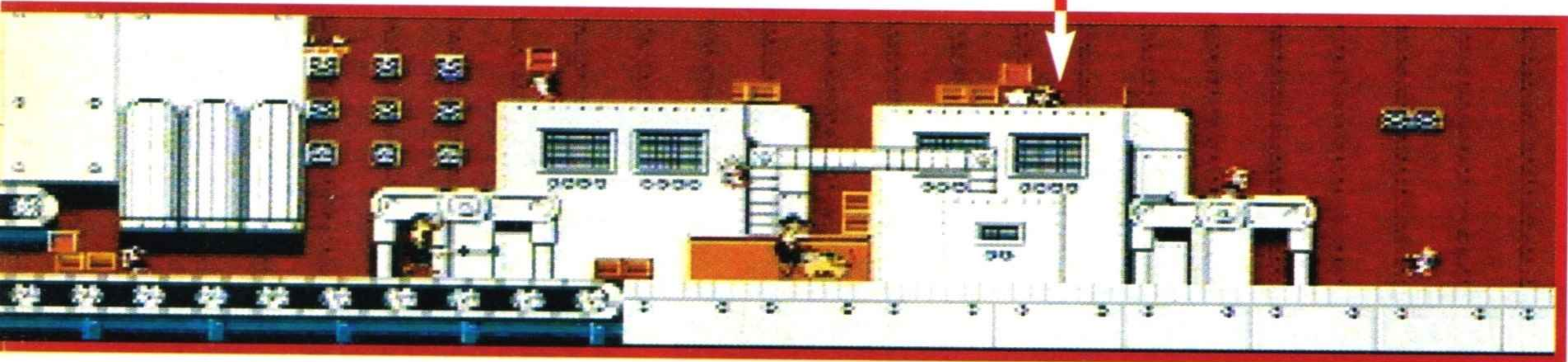
CHIP&DALE

Questi pellicani sono pericolosissimi. Restano immobili ma vi risputano tutto quello che gli mandate...a meno che miriate alle zampe!!! Hehehe!

Terrificante questa trappola! I ventilatori vi respingeranno indietro! Unica soluzione: correre, ma siate pronti a frenare quando sarete dietro il ventilatore per non cadere su quelle simpatiche puntine.

Qui dentro c'è un'ape che vi darà una mano.

ZONA J

Per passare queste asce dovete saltare sul piedistallo mentre stanno colpendo a sinistra e risaltare subito a sinistra! Tutto occhei?

Per fermare le asce, basta lanciare una cassa contro gli interruttori.

NES

ZONA 1

Attenti ai chiodi!

Ammazzate prima il pellicano (colpendogli le zampe!), poi proseguite!

Qui vi consiglio di passare dall'alto e di saltare sopra i nemici.

Ecco un'altro passaggio difficile: dovete evitare le api continuando a saltare per non cadere sui chiodi.

State attenti ai lanciatori di ventose!

Ecco Fat Cat in persona. Piazzatevi sotto di lui e lanciategli la pallina. Spostatevi appena un po' in modo da evitare i suoi proiettili e ricominciate. E' veramente troppo facile per essere il Boss di fine gioco.

ANNUNCI game power

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDITA

VENDO Atari 2600 + 4 giochi a L. 120,000.
Luca tel. 0381/310604 (ore pasti).

VENDO Atari Lynx 2 con cartuccia Gauntlet III, in ottime condizioni, completo di garanzia, alimentatore e imballi originali, il tutto a L. 100,000. Affrettatevi prima che cambi idea!
Fabio De Santis tel. 0823/943003 (sabato e domenica ora di pranzo).

VENDO Sega Master System + 2 joypad + 2 giochi (Cyborg Hunter, Back to the Future 2) tutto in ottime condizioni a L. 100,000. Vendo inoltre Gameboy + 6 giochi (Super Mario Land, Tetris, Gargoyles Quest (cenobitico! NdMadoc), Nintendo World Cup, Revenge of the Gator, Duck Tales) + cuffie + cavo per giocare in due. Il tutto a L. 200,000 oppure vendo i singoli giochi a L. 25,000. Annuncio valido solo per zona Milano.
Stefano tel. 02/7380167 dalle ore 20,30 alle ore 22,00 (specificare il motivo della telefonata).

VENDO o scambio per Sega Megadrive moltissime cartucce in ottime condizioni a prezzi stracciati. Annuncio sempre valido. Giuliano tel. 0375/889044 (telefonare a tutte le ore).

VENDO Neo Geo completo di 2 joystick, memory Card e 8 cartucce (Fatal Fury, Soccer Brawl, Robo Army, Cyberlip, Crossed Sword, Puzzled, Top Player, Golf, Magician Lord) all'ottimo prezzo di L. 1,000,000. Solo zona Rimini, Cesena.
Tel. 0541/691348 (ore pasti).

VENDESI Nintendo NES + trasformatore + cavo connessione tv + cartuccia Super Mario Bros 3 a L. 155,000. Vendo inoltre per Nes i seguenti titoli: Super Mario Bros 2 L. 48,000, Hyper Soccer L. 52,000, Super Spike U'ball L. 50,000, Ikari Warriors L. 44,000, Gradius L. 45,000, Life Force L. 47,000, Simon's Quest L. 46,000, Low G Man L. 45,000, Probotector L. 52,000, Star Wars L. 55,000, Punch Out L. 46,000, R.C. Pro-Am L. 46,000 tutto in ottimo stato.
Enrico D'Adamo tel. 06/55263287 (ore pasti).

VENDO, Nintendo NES + Zapper + 2 joypad + i seguenti titoli: Super Mario Bros 3, Snake Rattle'n'Roll, Metroid + codice dell'ultimo livello, Super Off Road, Joe & Mac Caveman Ninja + Super Mario Bros e Duck Hunt. Il tutto ad un prezzo da concordare.
Raoul Gargiulo tel. 081/5931299 ore pasti.

VENDO per Sega MD i seguenti titoli: Super Monaco GP (L. 30,000), Taz Mania (L. 40,000), World Cup '90 (L. 30,000), Centurion (L. 50,000), oppure scambio uno di questi giochi con Last Battle in perfette condizioni meglio se versione giapponese, oppure compro sempre Last Battle. Prezzo da trattare. Solo zona Milano.
Diego tel. 02/33102398 ore pasti.

VENDO Neo-Geo + joystick + alimentatore usato un mese a L. 450,000 trattabili. Vendo inoltre Zelda III per SF.
Claudio tel. 06/8610942.

VENDO joystick con pulsanti per Game Boy (nuovo quasi mai usato) a L. 29,000.
Francesco tel. 0523/53593.

VENDO per NES gioco Salamander a L. 45,000 trattabili o scambio con 1 titolo per MD o Gameboy. Solo provincia Belluno e dintorni.
Marco tel. 0439/58556 (dalle ore 19,00 alle ore 20,30 sabato escluso).

VENDO cassette per NES a meno di L. 40,000. Max serietà.
Luigi tel. 099/490715.

VENDO Sega Game Gear + 2 giochi + alimentatore a L. 25,000.
Giorgio tel. 0125/76496.

VENDO NES con due control pad, pistola Zapper e 5 giochi (Duck Hunt, Super Mario Bros 1 e 3, Road Fighter e Hyper Soccer) in ottime condizioni a L. 250,000.
Francesco tel. 080/928288.

VENDO Nintendo NES, un anno di vita al prezzo eccezionale di L. 115,000. Vendo inoltre 4 bellissimi giochi: Ninja Gaiden (L. 40,000), Megaman II (L. 45,000), Turtles II (L. 55,000), e Hyper Soccer (L. 40,000), in blocco a L. 150,000. Annuncio valido fino al 2000. Max serietà. Preferibilmente in zona Como.
Luigi tel. 0341/733230 dal lunedì al venerdì ore pasti.

VENDO per Sega Megadrive i seguenti due giochi: Altered Beast a L. 50,000 e Strider a L. 70,000 (prezzo di acquisto L. 110,000), entrambi in versione Giochi Preziosi.
Gianni tel. 041/992996.

VENDO per il NES i seguenti titoli: Road Blaster, Zelda II, Megaman 2 (L. 50,000), The Simpsons, Super Mario Bros III e Maniac Mansion (L. 60,000). Non è finita! Vendo cartucce Sega Master System II: Running Battle, Football, Bonanza Bros a sole L. 20,000. Sono disposta anche a scambiare i giochi, e allora che aspettate a scrivermi in massa? Si richiede massima onestà.
Deborah Cattaneo via Edallo, 23 - 26012 Castelleone (Cr).

VENDO Sega Master System II nuovissimo + joypad + 2 giochi, a L. 200,000.
Giuseppe tel. 0968/51006.

VENDO i seguenti giochi per MD: James Pond I e II a L. 50,000 cad., Super Monaco Gp I e II a L. 50,000 cad., The Immortal a L. 55,000, Jordan vs Bird a L. 45,000, Space Harrier II a L. 35,000, The Faery Tale Adventure L. 60,000, Phantasy Star I, II e III a L. 45,000 cad., Ea Hockey a L. 45,000, Sonic I e II a L. 50,000 cad. e altri. Inoltre vendo giochi per Super Nintendo/SF/SN e il Gameboy + 7 giochi a L. 300,000. Sono disposto a fare scambi.
Tel. 06/9953328 ore pasti.

CERCO

CERCO giochi per SNK Neo Geo a buon prezzo.
Alex tel. 049/5212075 (dalle ore 17,00 alle ore 20,00).

COMPRO Super Nintendo e giochi per Game Gear. Tutto a prezzi ragionevoli e se in perfette condizioni. Annuncio sempre valido.
Gianluca Armeni tel. 071/9161378 oppure fax 071/918466 (ore ufficio).

SCAMBIO

SCAMBIO Gameboy Nintendo + Tetris + Hook + Dragon's Lair + Wizards & Warriors + Solar Striker. Tutto in buone condizioni, con 5 giochi per il Megadrive.
Cosimo tel. 0828/366901 tutti i giorni dalle ore 14,00 alle ore 16,30.

SCAMBIO Street Fighter II e Top Racer, per Super Famicom con: Super Tennis (per S.N.), F-Zero, Lemmings o altri.
Tel. 0163/24121 (dopo le ore 17,00).

SCAMBIO Atari Lynx + alimentatore + batterie + California Games + Checkered Flag (gioco di auto) con un Sega Megadrive il tutto in ottime condizioni. Annuncio sempre valido.
Marcello tel. 0575/20251.

SCAMBIO giochi per Sega Megadrive tra cui Terminator, Splatter House e molti altri. Solo zona province Macerata e Ancona.
Fabio tel. 0737/83456.

CONTATTI

Vorrei CONTATTARE nella zona Cosenza-Rende e dintorni, possessori di Megadrive, Master System e/o Game Gear allo scopo di impostare una fanzine dedicata esclusivamente alle console Sega. Se pensate di essere in grado di scrivere recensioni, sapete l'inglese e avete una discreta esperienza come videogiocatori, spedite la recensione di un gioco che vi è (o che non vi è) particolarmente piaciuto, allegando un vostro profilo e il vostro indirizzo (completo di numero telefonico). Non esitate, potreste entrare a far parte della redazione! (Forza gente, fateci concorrenza! NdR)
Antonio Micciulli,
Strada Statale 19bis, Palazzo Lucchetta, Cosenza.

GAME OVER

ZIA MARISA VI VEDE!

HEY, DICO A TE!

Ma una microswitch è una fattucchiera di piccole dimensioni?

SAGGEZZA POPOLARE ovvero LE MASSIME DI ZIA MARISA

Spegnete la finestra prima di andare a dormire.

GAME TREK

Là dove nessun Game Over era giunto prima!

I.

La poltrona della plancia di comando si girò verso lo schermo. Il capitano Scarlet aggrottò la fronte e si massaggiò la folta barba, brontolando qualcosa di incomprensibile ai più.
-Mr. Apecar: mi dia l'ingrandimento massimo.
-A Capita', c'e sta' già lingandrimento masimo!- disse lo sgrammaticato Apecar.
Il viso del capitano si aggrottò ancora di più, tanto che cominciò ad assomigliare ad una brutta caricatura di Chuck Rock.
-Mmm... - mormorò.
Tutta la redaz... pardon, l'equipaggio, trattenne il respiro attendendo la fatidica frase che il capitano era solito tirare fuori dopo un mugugno di quel tipo.
-Credo che dovremo avvicinarci per dargli un'occhiata da più vicino... Lei che ne dice Sig. Dupont?
-Je ne comprend pas! Mais vu la conjucture actuelle des choses je pense que la meilleur chose a faire est de s'approcher et jeter un coup d'oeil, mon capitaine!
-Bene, allora è deciso. - esclamò con entusiasmo Scarlet che, come al solito, non aveva capito un accidente.
-Tenente Red Fury, apra un canale su tutte le frequenze e comunichi alla Flotta Astrale la nostra nuova rotta.
-Bene signore... ehm, un attimino solo che finisco l'ultimo livello di Doc. Franken e sono subito da lei.
Il capitano sospirò profondamente e si coprì la fronte (pelata) con la mano destra.

II.

-Capitano, c'è una chiamata per lei dal Capitano Raist, che faccio...gliela passo sullo schermo?
Scarlet ci pensò su un po' e poi disse: -No, gli dica che sono morto, che mi sono sposato con un armadillo, che sono evaso da un carcere o qualsiasi altra scusa sufficientemente buona... Sa, non vorrei che la nostra missione subisse dei ritardi a causa della conseguente discussione...
-Sì, capisco - disse distrattamente Red Fury che nel frattempo stava giocando a Super Mario Land 18 su Game Boy.
Il tenente Biomassa (o Bio Massa, non l'ho mai capito, e, soprattutto, se è giusta la seconda ipotesi, Bio è il nome o il cognome? Ah, saperlo, saperlo...) esplose in un -Aaaargh! - mentre un lampo violetto l'avvolse. Quando la nube di fumo si dissolse tutti videro con stupore che l'eccesso di sebo e di brufoli era sparito e quello che rimaneva era uno splendido ragazzo.
L'entità aliena (come altro si può definire?) si alzò illuminandosi e disse: -D'ora in poi chiamatemi Bio di Danone! - e si volatilizzò in un lampo argenteo.
-Machecaz...- Stava per dire il Tenente Madoc, quando un'altra figura apparve nella plancia di comando (che per la verità, a giudicare dalla gente che andava e veniva, sembrava più Corso Buenos Aires): la figura guardava il tenente da dietro un paio di severi occhiali.
-Oh, Mioddio! Rical! Il Gran Censore!!!
-Ordino allo scrittore di questo articolo di cancellare quell'ultima esclamazione!!! Ho detto, augh! - Dopodiché scomparve in una nuvoletta di logica.

III.

L'astronave NCC 1769 Game Power arrivò finalmente in rotta di intercettazione con il misterioso oggetto non identificato.
Il Dottor Neon era salito sulla plancia di comando per l'occasione (non usciva mai dalla sua infermeria, anche perché era lì che nascondeva, dietro alle provette e agli armadietti di medicinali, la collezione completa di soluzioni per tutte le console esistenti sul mercato comprese le varie Super Mega Nintendo, Master Drive System, Famicom Grafx, PC & Gine, Mega CD-Rom-I, ecc. ecc.).
-Ci siamo, Capitano! - Esclamò l'ufficiale scientifico MBF.
Il capitano sgranò gli occhi guardando ciò che lo schermo ora mostrava fin troppo nitidamente.
-Preparare i banchi di Siluri Fotonici, ed alzare gli scudi!- ordinò in preda ad un attacco di dissenteria acuta.
-Bella lì- rispose MBF (nel suo gergo poteva significare qualunque cosa, ma nel caso specifico: "Ok, capitano, lo consideri già fatto.")
Nello spazio di fronte a loro si stagliava contro le luci delle stelle un enorme cristallo scuro levigato, su cui risplendevano mille scintille di fuoco...Neanche *Parodius* poteva rendere l'idea, ed infatti persino AlKross alzò stupito gli occhi dalla Gazzetta Galattica, e Red Fury si dimenticò di mettere in pausa il Game Boy e così perse l'occasione di fare il record interplanetario di *Looney Tunes*.
Erano tutti attoniti di fronte a quella visione megalitica, tanto che nessuno osò profferir parola quando, come in uno strano sogno, il cristallo cominciò a parlare.

PORTA TU CHE PORTO IO!

Prima Puntata

Arcangelo Natali, un luminare delle console e del divertimento elettronico (celeberrima la sua frase "un' eventuale conversione di Sonic *per home computer sarebbe possibile solo su un PC") è tornato, più buono e candido (anzi candito, per non dire marzapanico) per illuminarci sul coloratissimo e simpaticissimo mondo delle console portatili che unisce il mondo e porta la pace in tutte le famiglie (vai con la musichetta, stacco pubblicitario, sorriso fino alle orecchie...). La parola a Natali:*

"Forse non tutti sanno che esiste il Game Boy, una coloratissima (veramente è in bianco e nero... NdVialli) console portatile ma non volatile, creata dalla Nintendo qualche anno fa, che funziona a pile, ha uno schermo a cristalli liquidi, e si vende più della mostarda nel periodo natalizio. Pochissimi sanno che è stata chiamata così in onore dell'ex cantante dei Culture Club, Boy George. Ma quasi nessuno è al corrente (e chiudi 'sta porta! NdManiglia) che ne esistono delle versioni particolari create Apposta per clienti esigenti dal fiero cipiglio. Vediamole":

1) GAMMA BOY: la prima console portatile della storia. Come saprete tutti, Gamma è la terza lettera dell'alfabeto greco e non a caso la patria di questa console è proprio la Grecia classica. Pare che l'abbia inventata Platone in un momento di relax. L'ultimo esemplare fossilizzato è conservato nel museo dell'hotel Waldorf-Astoria di New York, da cui deriva l'abusatissima espressione "Che Bella Astoria".

2) GAMBOY: è la console portatile dei figli dei fiori, lanciata dai B-53's (colpita ed affondata) in testa a Big Jim Morrison nel '68. È costituita da un lungo gambo verde pisellino con tanto di magnolie profumate al posto dei tasti direzionali. Funziona a linfa ed ha lo schermo a cristalli LSD. Più commovente di un salice piangente, il Gamboy è diffuso soprattutto tra i Puffi (creatori della celebre espressione "gioco di nano, gioco da villano").

3) GAMETE BOY: un gamete è una cellula riproduttrice. In questo senso possiamo considerare il Gamete Boy la prima ed unica console cellulare (altro che i telefonini, NdSip). Infatti la potete trovare su tutti i cellulari della polizia, e io lo posso dire con sicurezza perché ci sono stato più volte. Un regalo esclusivo per il vostro professore di biologia.

4) GEME BOY: concludiamo con il Geme Boy, la console portatile che la Nintendo ha realizzato apposta per la pop star Madonna. È l'unica handheld che emette dei gemiti e dei sospiri al posto dei normali effetti sonori e funziona solo con software hard, se mi si permette il gioco di parole (NO, non te lo permettiamo! NdEco).

Il mese prossimo il buon Arcangelo Natali tornerà a parlarci di console portatili, ma voi resisterete così a lungo?

Nintendo GAME BOY

SUPER NES + MARIO 4 2 JOYPAD
L.399.000 IVATO

L.119.000 L.119.000 L.109.000 L.119.000 L.179.000 L.119.000 L.119.000

MEGADRIVE JAPAN Sonic, joypad,
L.245.000 ivato

L.119.000 L.119.000 L.119.000 L.119.000 L.109.000 L.119.000 L.119.000 L.119.000 L.109.000 L.119.000 L.119.000 L.119.000 L.119.000 L.129.000 L.119.000

L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.119.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.99.000 L.89.000 L.99.000 L.99.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION
Mario 4 + Joypad L.355.000 IVATO

ADDAMS FAMILY	119000
AMAZING TENNIS	119000
CONTRA III	119000
JIMMY CONNERS T.	109000
JOE & MAC	119000
HOOK	119000
MARIO PAINT	119000
MAGICAL QUEST	129000
PAPERBOY II	119000
PIT FIGHTER	109000
R.P.M. RACING	119000
SMART BALL	119000
SMASH TV	109000
SPANKY'S QUEST	119000
STREET FIGHTER II	159000
SUPER ADV.ISLAND	119000
SUPER CASTLEV. 4	119000
SUPER OFF ROAD	119000
TOP GEAR	109000
TURTLESS 4	119000
ULTRAMAN	110000
WWF WRESTLING	119000
XARDION	129000
ZELDA III	109000

ADATTATORE S.Nintendo
Permette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000

NOVITA' SUPER FAMICOM

DION	L.149000
FATAL FURY	L.169000
FIST OF NORTH STAR 6	L.159000
FLING HERO	L.149000
JOE & MAC II	L.149000
POWER ATHLETE	L.149000
RAMNA 1/2 II	L.189000
STAR WARS	L.169000
TINY TOONS	L.149000
VALKEN	L.149000
BATTLETECH	L.179000
ALIEN VS PREDATOR	L.169000

SUPER FAMICOM CONSOLE 2 JOYPAD, ALIMENTATORE, CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE + GIOCO OFFERTA L.449.000

MEGADRIVE

ALIEN 3	99000
ALIEN STORM	59000
ALISIA DRAGON	99000
BARTS VS MUTANT A.	99000
CADASH	89000
DAY SENRYAKU	49000
DAVID ROBINSON	69000
DINOLAND	99000
DONALD DUCK	99000
EUROPEAN C. SOCCER	99000
FANTASIA	99000
FIGHTING MASTER	109000
FINAL BLOW	89000
GHOULS AND GHOST	69000
GOLDEN AXE 2	69000
KICK BOXING	99000
ICE HOCKEY	79000
JOE MONTANA	89000
JOE MONTANA II	99000
JOHN MADDEN	89000
JOHN MADDEN II	99000
LEAGUE SOCCER	99000
LOTUS TURBO	99000
MICKEY MOUSE 2	59000
OLIMPIC GOLD	109000
PHANTASY STAR III	139000
POPOLOUS	99000
PREDATOR 2	89000
RAMPART	89000
RASTAN SAGA II	89000
RUNARK	99000
SANGOSUHI	49000
S. IN THE DARKNESS	129000
SONIC	89000
SONIC II	99000
SPIDERMAN	99000
STORMLORD	105000
STREET OF RAGE II	99000
SUPER MONACO GP II	99000
SUPERMAN	99000
TAIHEIKI	119000
TAZMANIA STORY	99000
TECMO WORLD CUP	89000
TERMINATOR	99000
TERMINATOR II	99000
TEST DRIVE II	99000
THUNDER FORCE 4	119000
TOEJAM & EARL	99000
TOKI	89000
TWIN COBRA	79000
WORLD OF ILLUSION	99000
WORLD CUP SOCCER	99000

MEGA-CD ROM

AFTER BURNER 3	129000
BLACK HOLE ASS.	99000
DENIN ALESTA	99000
GRAMBLER 2	109000
PRINCE OF PERSIA	109000
ROAD BLASTER FX	119000
SOL FEACE	79000
THUNDER FOX FX	109000
TIME GAL	119000

ADATTATORE ITA/JAPAN
L.39.000

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114